TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA

Año IV Número 34 - 350 PTAS

SATURN ARRASA

Rise of the Robots 2
Virtua Fighter 2
Alien Trilogy
Toshinden
Virtua Cop
FIFA ´96

Guías "de película"

MORTAL KOMBAT 3
BATMAN FOREVER

Lluvia de megatítulos

WORMS
STAR TREK
SPOT GOES TO HOLLYWOOD

00034
8 426239 010030

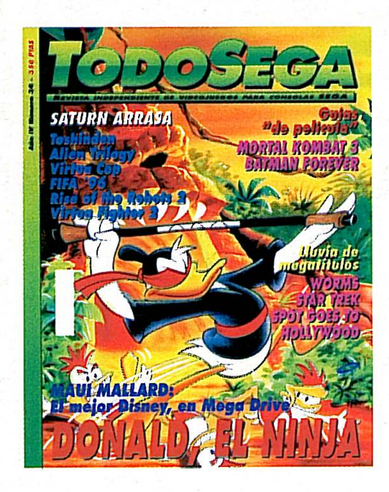
HOBBY PRESS

MAUI MALLARD:
El mejor Disney, en Mega Drive

DONALD, EL NINJA



Nº 34. Año 4. Enero 1996



sumario

Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente: María Andrino. **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión. **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez. **Director:** Amalio Gómez. **Directora de Arte:** Susana Lurguie. **Redacción:** Roberto Lorente. **Diseño y Autoedición:** Abel Vaquero, Juan Lurguie. **Secretaria de Redacción:** Ana María Torremocha. **Fotografía:** Pablo Abollado. **Colaboradores:** José Antonio Gallego, Javier Castellote, Carlos de Frutos, Begoña Contento. **Directora Comercial:** Mamen Perera. **Coordinación de Producción:** Lola Blanco. **Director de Administración:** José Angel Jiménez. **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco. **Departamento de Suscripciones:** Cristina del Río, M.del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4. 28700. San Sebastián de los Reyes (Madrid). España Tel: 654 81 99 / Fax: 654 86 92. **Pedidos y Suscripciones:** Tel.: (91) 654 84 19 / (91) 654 72 18. **Distribución:** HOBBY PRESS S.A. San Sebastián De los Reyes (Madrid). Tel.: (91) 654 81 99. **Transporte:** BOYACA. Tlf: (91) 747 88 00. **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España. **Depósito Legal:** M-2108- 1993

Editorial

¿En manos de SegaSaturn?

Comienza el año para TodoSega, que estrena el número del 96 con la cara gélida, el cuerpo de siempre y las manos empeñadas en seguir jugando. Bien hilado, en seguir jugando ¿a qué y con qué?, ¿a Mega Drive, con Saturn?, ¿con todo a la vez, 32X incluida?

Todo queda en manos de Sega, como siempre. Y del usuario, también como de costumbre aunque cada vez nos dejemos llevar menos por las compañías. Por seguir con el discurso: sí, en manos de Sega. De la 'Gran S' depende que los que ahora tienen Mega Drive puedan continuar disfrutando de ella por mucho más tiempo. Y de ella también depende que los que han estrenado Saturn puedan disfrutar aún más con lo que se avecina.

El segundo capítulo está cubierto. Sega ha puesto toda la carne en el asador con su Saturn, y más allá de las versiones recreativas que con tanta caña está introduciendo en el mercado, hay un buen número de diseñadores, compañías e intereses que empiezan a hurgar en ese mercado. Se nota.

El primer capítulo, el de la Mega Drive, es el que nos tiene más preocupados. Claro que no digamos nada del apartado 32X. Y nos tiene comida la moral porque empezamos a echar en falta grandes productos, títulos estrella que hablen a la claras del apoyo de la multinacional a los 16 bits. En esta navidad os daréis de bruces con cartuchos buenos, con versiones de series de TV o películas, con arcades de plataformas con la marca Disney bajo el brazo, pero ¿y los cartuchos AA?, ¿y esas joyas tipo Sonic que marcaban una época y, sobre todo, un mercado? Ni flores. Así que, que se espabilen, que se pongan a programar como locos, que saquen cosas excepcionales. Sin duda. El parque de 16 bits en España es demasiado alto como para dejarlo tan desatendido por tanto tiempo.



Enviad vuestras cartas a: "Buzón TodoSega". Hobby Press, C/ de los Ciruelos, 4. 28.700, San Sebastián de los Reyes. MADRID

TodoSega a la carta

Queridos señores de TodoSega: El motivo de este escrito es de queja contra su revista, y espero que no sea ésta una razón para no publicarla, porque ésa es precisamente mi queja.

Desde que apareció TodoSega he seguido fiel a la revista mes tras mes, esperando ver una sección como la de "Mr. Q". Y cuando por fin apareció, me decidí a escribir. Con agrado descubrí que aparecía en el segundo número de "Mr. Q" (TS nº 13). Eso me animó y escribí a todas las secciones. Incluso mandé un boceto de una mascota para la revista, con su historia y todo, antes de que a nadie se le ocurriera decirlo en esta sección, pero me defraudó mucho que no saliera ninguna carta más. Lo único que conseguí fue ver publicado un truco mío en el número 19 y un dibujo en el 20. No hay ninguna sección a la que no haya mandado al menos 3 cartas y no he tenido respuesta.

¿Qué pasa? ¿Se extravían las cartas? ¿Las elegís al azar? ¿O es que las quemáis?

Fly, Parrillas (Toledo)

¿32X desilusiona?

Soy un chaval poseedor de una Mega Drive y os escribo para explicaros mi gran decepción al ver los juegos de 32X. Sega no debe saber que si pone a la venta una consola que cuesta 25.000 "pelas" con unos juegos que cuestan otras 12.000 se está engañando a los compradores, ya que no se aprovecha toda la calidad del aparato. Fue anunciada como un bombazo, pero hasta el momento no lo ha demostrado y esto desilusiona a los poseedores de la pobre MD 32X. No salen juegos y los que lo hacen no tienen la calidad esperada.

Sega hace mal sacando juegos como «Space Harrier II» o «Motocross Championship». Lo único que consigue es perder dinero y prestigio. Eso sí, al menos parece que la Saturn les salva...

Bueno, espero que deis más páginas a esta sección, porque me encanta, y os doy las gracias por publicar mi carta.

José Iván Heras Cerdán, Alicante.

¿Qué pasó con...

Tras haber leído los últimos ejemplares de vuestra revista, me he dado cuenta de que cada vez habláis menos de la Master System II y de la Game Gear, por lo que me he decidido a escribiros esta carta para intentar solucionar este problema.

Podríais hacer una nueva sección llamada "El Baúl de los Recuerdos", en la que se hablaría acerca del origen de estas dos consolas y de su trayectoria, desde que fueron número 1 en ventas hasta ahora. Creo que sería un acierto, porque los que no podemos comprarnos unas consolas tan caras como la MD 32X o la Saturn, nos sentimos desilusionados al ver como cada vez se habla menos de las consolas de siempre.

Por último, quiero decir que todos los que nos entretenemos con los videojuegos no somos unos viciados, sino personas que sabemos entretenernos de una forma educativa y que no genera problemas a la sociedad.

Cayetano Puga Rodríguez, Granada.

Saturn vs MD

En el número de octubre de esta revista, Sir Archibald manifestaba en uno de sus majestuosos sermones que el silencio de Sega acerca de sacar más juegos de rol tras «Phantasy Star IV» le hacía pensar que la sorprendente racha de JDR traducidos era eso: una simple racha. Al leer esto, confirmé algo que, de algún modo, ya me estaba rondando por la cabeza: Sega comienza a olvidarse de la Mega Drive. Puede que esto parezca un poco tajante, pero es rigurosamente cierto.

Otro aspecto que me ha llevado a pensar esto ha sido que en ésta y en otras revistas predominaban las "previews" de juegos para consolas de última generación sobre las de 16 bits. A lo mejor Sega se piensa que la gente comprará Saturn porque Mega Drive se quede abandonada sin juegos, cuando es la afirmación más absurda del mundo. Espero que sigan saliendo más juegos para esta consola, tanto de rol como de otro tipo.

Tetsuo, Zaragoza

La redacción responde

Vuestras críticas parecen ir dirigidas siempre en la misma dirección: que si no hablamos de Master y Game Gear, que si no salen publicadas vuestras cartas...

Con lo primero no vamos a extendernos demasiado, ya que es un tema en el que no tenemos nada que ver. En el segundo caso, nos gustaría dejar claro que todas vuestras cartas son leídas y que sólo las más originales y/o interesantes aparecen por motivos de espacio.

Tienes mucha razón, José Iván. El abandono que parece sufrir la MD 32X es evidente teniendo en cuenta el poco tiempo que lleva en la calle, pero es que la MD, la MS y la GG están igual.

La Redacción

SEGA the GAME is NEVER Over.

GAME GEAR
ES LA ÚNICA CONSOLA PORTÁTIL
QUE TIENE INFINIDAD DE JUEGOS
A TODO COLOR
QUE NO TE EMPLUMEN A BLANCO Y NEGRO.

Estate al loro



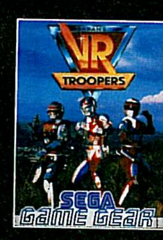












GAME GEAR

Diversión 'animal'
«BAKU BAKU», EN 32 BITS



Ya estábamos echando de menos la presencia de un juego que siguiera las líneas maestras del clásico **«Puyo-puyo» o «Doctor Robotnik» en la Saturn**. Afortunadamente, esa espera va a tocar a su fin a partir del próximo mes de **febrero**, fecha en que Sega tiene previsto lanzar **«Baku Baku»**, un simpatiquísimo juego de **puzzles** que pronto se convertirá en un prodigio de adicción y diversión. Los protagonistas del compacto serán **cuatro animales** (perros, conejos, osos panda y monos), que a toda prisa **deberán limpiar la pantalla de huesos, zanahorias,** cañas de bambú y plátanos antes de que el rival consiga sacarles de la pantalla.





Como podéis apreciar, el juego se asemejará a un «Puyo Puyo» protagonizado por animales.

«Parodius», el mito está de vuelta
LLEGA EL MATA-MATA MAS SIMPÁTICO

Konami se ha encargado de trasladar a los 32 bits uno de los shoot'em-ups más clásicos, el veterano «Parodius». En realidad, en este título se incluirán **dos juegos distintos**: el «Parodius» original y otro nuevo llamado «Fantastic Journey», aunque ambos vendrán marcados por las mismas líneas maestras: muchos **disparos, simpáticos personajes** y altísimas cotas de jugabilidad, todo ello dentro de unos escenarios de gran calidad. En fin, un lujo de juego que se encontrará disponible a partir de **febrero.**



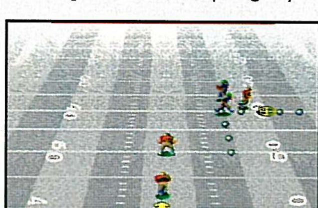


Será el «Parodius» de toda la vida, pero a la medida de nuestro tiempo.



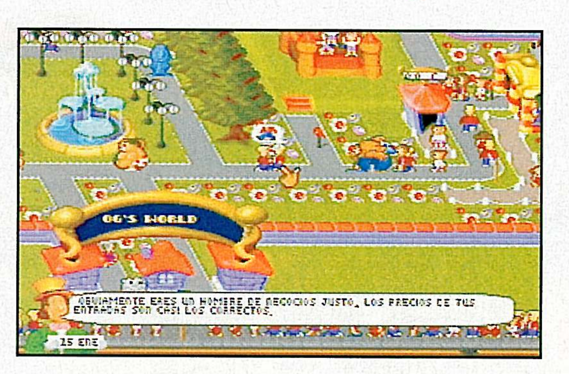
Si te gusta el fútbol americano, únete al club
«NFL QUARTERBACK CLUB 96»

El último simulador de fútbol americano para **MD** que llega a nuestro país, y que **ya está disponible** en las tiendas, se llama «NFL Quarterback Club'96» y ha sido diseñado por Iguana. El cartucho, que sale bajo la etiqueta de Acclaim, ofrece **800 jugadores** auténticos, todos los equipos de la NFL, 3 modos de juego y hasta 5 jugadores simultáneos.





Saturn ya tiene parque de atracciones
VEN AL PARQUE, VEN A «THEME PARK»



Los pequeños y grandes empresarios van a tener oportunidad desde ya mismo de levantar su propio negocio en Saturn, ni más ni menos que gestionando el parque de atracciones de «Theme Park». Y es que aquel simpático juego aparecido hace algún tiempo en Mega Drive, que os permitía levantar un auténtico imperio de la diversión, **ya está disponible en la 32 bits.**



Clockwork pone a prueba tus neuronas

PEPPEROUCHAU SE PASA AL PUZZLE

El hidalgo de los 32 bits va a dejar de lado durante un tiempo las aventuras plataformeras para adentrarse en el divertidísimo mundillo de los puzzles, con un nuevo juego llamado **«Clockwork Puzzle»**, que correrá a cargo de Sega.

En él, Pepperouchau seguirá rodeado de una inmensidad de juguetes a los que tendrá que destruir, aplastándolos al más puro estilo "Bomberman", es decir a base de bombas. Como suele ocurrir en este tipo de juegos, "Clockwork Puzzle" incluirá un modo batalla en el que podrán participar hasta 4 jugadores simultáneamente. Aún no disponemos de fechas oficiales de lanzamiento



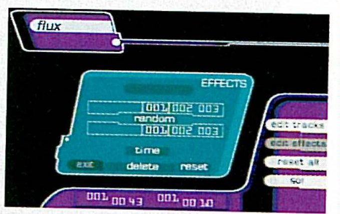


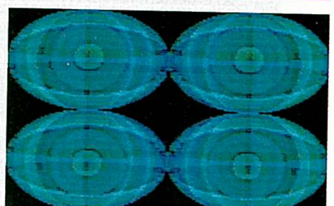


Sonido Virtual para Mega CD

FLUX

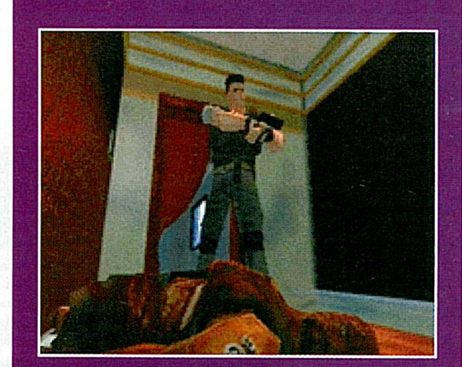
Bajo este conciso nombre se oculta una curiosa herramienta "made in **Virgin**" que permite añadir a vuestro Mega CD imágenes virtuales que "bailarán" al son que toquéis. Bueno, mejor dicho, serán vuestros CD de audio los que marcarán el ritmo, pero vosotros podréis "jugar" a asignar **efectos visuales** a cada canción y deleitaros con el resultado en la tele.



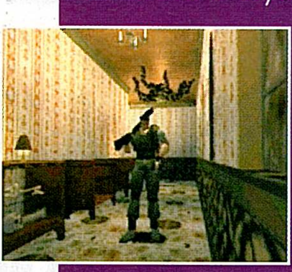


A la espera de una versión Saturn

«RESIDENT EVIL»



Los chicos de Capcom están que lo tiran. Actualmente están trabajando en la versión Saturn de un juego absolutamente rompedor. Su nombre es «Resident Evil» y se trata de un **arcade de acción** con algunas gotas de aventura. Sus gráficos han pasado por varios procesos de renderización, mapeado de texturas y sombreados que dotan al juego de un aspecto muy realista. Vamos, el ambiente perfecto para la próxima película de Ridley Scott.





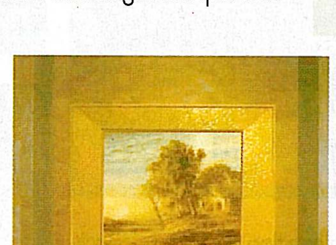
Sega visita de nuevo el caserón encantado

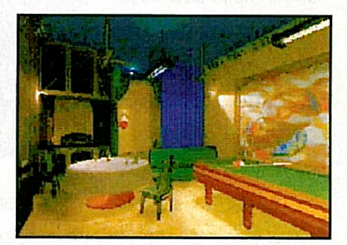
YUMEMI LLEGA A LOS 32 BITS

Los más intrépidos podrán poner sus nervios a prueba por segunda vez. El caserón encantado del **Yumemi aparecerá en breve en formato Saturn** con la misma carga de misterio que ya tuviese en Mega CD. Lógicamente, los 32 bits de Saturn harán de las suyas con el juego y las mejoras no se harán esperar. Entre las más destacadas, la traducción de textos y voces al castellano y una profunda revisión gráfica que afecta a la calidad de los escenarios. Las melodías seguirán siendo tan sugerentes como siempre.

El único cambio aparente estará en el título, que pasará a ser "La Mansión de las Almas Ocultas". Será mejor que no juguemos con él en las noches tormentosas.





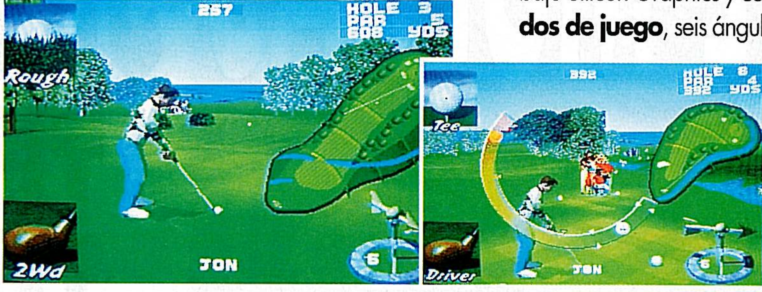


Prepara tu bolsa de palos

«THE SCOTISH OPEN VIRTUAL GOLF»

Tu Saturn vuelve al green de la mano de la compañía británica Core. «The Scotish Open » será el nuevo **simulador de golf para 32 bits** que deleitará a todos los aficionados a este deporte. El diseño gráfico ha sido realizado sobre estaciones de trabajo Silicon Graphics y contará con **cinco modos de juego**, seis ángulos de visión diferentes y hasta cuatro jugadores simultáneos.

Se espera que esté disponible hacia **febrero** del año próximo.



SEGA the GAME is NEVER Over.

Airbag no disponible













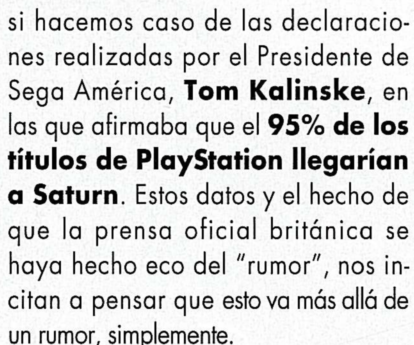
«Wipeout» Saturn, algo más que un rumor

ESTALLÓ LA BOMBA SATURN

El clásico de Psygnosis puede estar más cerca de Saturn de lo que nunca se pensó. La absorción de la compañía inglesa por parte de Sony parecía condenar al olvido los planes de convertir a Saturn sus títulos más interesantes, pero la posible intercesión de una tercera compañía podría hacer realidad dichos proyectos.







«Wipeout», uno de los arcades más aclamados por la crítica, podría ser el primero en aparecer en Saturn a lo largo del año próximo, aunque no sería el único si hacemos caso de las declaraciones realizadas por el Presidente de Sega América, **Tom Kalinske**, en las que afirmaba que el **95% de los títulos de PlayStation llegarían a Saturn**. Estos datos y el hecho de que la prensa oficial británica se haya hecho eco del "rumor", nos incitan a pensar que esto va más allá de un rumor, simplemente.

Nuevos mandos de control de Logic 3

AGÁRRALOS SI PUEDES

Nadie se preocupa tanto de la comodidad de los jugones habituales como Logic 3. Su completa línea de pads y joysticks así lo atestiguan y ni siquiera la recién llegada Saturn se libra de su buen hacer. En esta ocasión os vamos a hablar de **3 nuevos pads para la 32 bits** de Sega que, a pesar de su aspecto desgarbado, prometen eficacia total y lucen forma ergonómica.

Los tres mandos incluyen dispositivos muy interesantes. En el caso del Voyager, por ejemplo, nada que mesnos que opción de **autodisparo** en los 6 botones.

Su distribuidor en nuestro país es **Electronic Arts** y los podréis encontrar muy pronto en tiendas especializadas.



Enero de 1994, nuestro número más redondo

PARECE QUE FUE AYER...

Lo que son las cosas. Hace exactamente dos años, TodoSega concedía su portada al Mega CD, y hoy cuesta Dios y ayuda ver una novedad compacta entre sus páginas... En fin, además de esta portada "redonda" os contábamos muchas cosas realmente interesantes.

***Sega en Vivo (Pag. 9)**. "Takara a por todas en MD. (...) Si queréis luchar con todo lo que se os ponga a mano, no habrá dentro de unos meses nada mejor que Samurai Showdown..." La empanada mental del aprendiz de redactor que hizo esta noticia era monumental. El juego de Takara se llama ¡Samurai SHODOWN! y el único SHOWDOWN que existe es uno de baloncesto. La cosa no acaba ahí, ya que junto a las imágenes se puede leer "Samurai SowDown. MD". ¡Vamos, que ni SHOWDOWN ni SHODOWN!*



***Locos por el Mega CD (Pags. 22-29)**. Seguimos con los anuncios-fiasco en Mega CD. Este mes le toca a Terminator y a Indiana Jones. Se nota que el cine les pagaba mejor y decidieron no pasarse por la consola. A quien el cine se la dé (la paga, claro), que Hacienda se la bendiga.*

***Mega Preview (Pags. 30-31)** "Fido Dido". Menos mal que nos cubrimos las espaldas con: "Fecha de lanzamiento sin determinar". Esperamos que no sigáis con ganas de verle... Cosas como ésta decepcionan "al más pintado".*

***Novedades (Pags. 42-91)**. La novedad estrella del mes era "Eternal Champions" con un 95%. A cierta distancia aparecían "Toe Jam & Earl 2", con un 91%, y "Robocop vs Terminator, con un 88%. Las menos puntuadas fueron "Starfish" de MD y "Deep Duck Trouble" de MS, ambas con un 78%.*

***Lo + Sega (Pags. 92-93)**. «Eternal Champions» (MD), «Sonic CD» (CD), «Sonic Chaos» (MS) y «Mortal Kombat» (GG) lideraban nuestras listas.*

Parece que fue





Ya hay pena de muerte



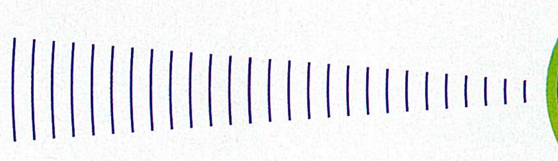


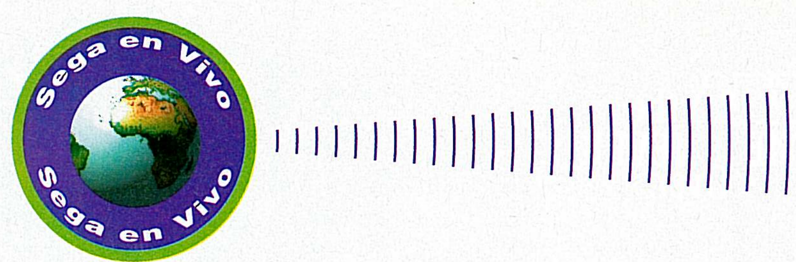






PELIGROSAMENTE REAL





GANADORES UNA SATURN AL MES

Julio: Fco. Javier Ubeda Paño (Zaragoza)
Agosto: Rafael Izquierdo López (Barcelona)
Septiembre: Luis Segarra Martínez (Alicante)
Octubre: David Galena Bravo (Valencia)
Noviembre: Juan Carlos Carra de la Torre (Madrid)

GANADORES LOS 3 DE MAIL

Octubre:
- Josué Escamilla Beato (Salamanca) Megadrive- Theme Park
- Santos Solís Rubio (Plasencia) Mega CD- Earthworm Jim
- Marcos Coello Oroeira (La Coruña) Master System- Super Off Road

Noviembre:
- Joaquin Rosenno Sánchez (Alcoy) Megadrive- Sonic & Knucles
- Oscar Bermúdez Solórzano (Móstoles) Mega CD- Jurassic Park CD
- Roldobika Aranzeta Gutiérrez(Guipúzcoa) 32 X- Knucles Chaotix

Diciembre:
- Juan Luis González Agudos (Valencia) Megadrive- Sonic 3
- Eduardo Antón Castaño (Guadalajara) Master System- Marble Madness
- Jordi Cufi Ayats (Barcelona) Mega CD- Dragon´s Lair

Año nuevo, juegos muy buenos

EA, A POR TODAS EN SEGA

Electronic Arts España sigue siendo una fuente inagotable de noticias para los aficionados a los videojuegos.

Junto a las actualizaciones de los juegos de EA Sports, los nuevos lanzamientos que se preparan para el nuevo año afectarán principalmente a Saturn, aunque no faltarán sorpresas para Mega Drive. Para Saturn veremos en breve **«Virtua Racing»** y **«Hi Octane»**, juegos que os presentamos no hace muchos meses en el Planeta Saturno.

Además, está en preparación una versión de **«Magic Carpet»** que podría llegar a los 32 bits a lo largo del año que viene.

El título emblemático de 3DO, **«The Need for Speed»**, también podría aparecer en formato Saturn según últimas informaciones.



The need for Speed. 3DO

Magic Carpet. PC CDROM

Virtua Racing. Saturn

Magic Carpet. PC CDROM

Virtua Racing. Saturn

Respecto a los 16 bits, parece definitiva una **versión 97 del famoso FIFA Soccer** que, según datos de que disponemos, vería la luz antes del verano del año próximo con las pertinentes novedades. Las correspondientes versiones para otras consolas podrían seguir a la de Mega Drive en muy poco tiempo.

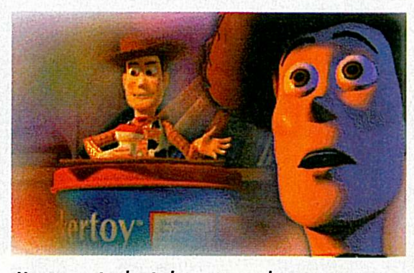
Es la última maravilla de la factoría Disney

«TOY STORY», PRONTO EN TU MEGA DRIVE

A pesar de que últimamente están apareciendo muchos títulos para Saturn, está claro que las compañías no van a dejar de lado los 16 bits. Buena prueba de ello es la próxima aparición en Mega Drive del último gran bombazo creado por Disney Interactive, «Toy Story».

El videojuego, un divertidísimo **3D de 32 megas**, estará basado en la película del mismo nombre creada por Disney, y en él no observaremos ni un solo dibujo, ya que todo habrá sido **generado por ordenador**.

Los protagonistas serán unos juguetes que viven apasionantes aventuras a lo largo de 19 niveles, liderados por Woody, un muñeco de aspecto similar a Lucky Luke. Esta maravilla no llegará a España hasta **bien entrado el próximo año**, y aún no se sabe con certeza quién se encargará de distribuirlo.



No, no es Lucky Luke, aunque lo parece. Se llama Woody y es el protagonista del juego.



Con el nuevo «Madden 96» de EA Sports
LA NFL, PROTAGONISTA EN 16 BITS

La renovación que, año tras año, viene haciendo Electronic Arts de sus juegos deportivos hace posible que desde ya mismo podáis disfrutar de la remozada versión de «Madden», uno de los clásicos simuladores de fútbol para Mega Drive.



La nueva versión, llamado «Madden NFL 96», cuenta con los **30 equipos** que componen la NFL y con una serie de códigos secretos que permiten desvelar equipos y jugadores ocultos.

Pero aquí no se acaban las sorpresas, puesto que también posee nuevos gráficos y **animaciones renderizados** en 3D, así como **20 jugadas nuevas de ataque y defensa** para que demostréis vuestra sabiduría táctica y estratégica.

Podréis vivir toda la intensidad de este deporte a principios del 96, de la mano de EA Sports.

Llega un pinball con tecnología de 32 bits
EL «FLIPPER» DE TUS SUEÑOS

Últimamente ha vuelto a resurgir el interés de las compañías por los pinballs. Hace tan solo unos meses apareció «Digital Pinball» para Saturn, y para **febrero** del próximo año **Ocean** ya tiene previsto que lo haga «True Pinball», también para la 32 bits de Sega. Las protagonistas serán **4 mesas renderizadas**, pletóricas en cuanto a juegos de luces, brillos y reflejos, sobre las que se podrán establecer diferentes perspectivas. Además, el movimiento de la bola resultará de lo más real, sin que se aprecien brusquedades ni ralentizaciones.

«Worms», también en Saturn
SE EXTIENDE LA PLAGA



Los 32 bits se van a ver también afectados por la invasión que están ejerciendo los simpáticos gusanos de Ocean en las consolas Sega. A **principios del 96**, «Worms» llegará más demoledor si cabe, con un **sutil movimiento del scroll** y unos escenarios en los que Saturn volverá a dejar constancia de su amplia paleta de colores.



SEGA FLASHES

«FIFA ´96», Nº 1 EN VENTAS



FIFA Soccer 96 está rompiendo en el exigente mercado británico. Según las prestigiosas listas Gallup, el cartucho de EA lidera la clasificación de los más vendidos por encima de títulos tan populares como Mortal Kombat 3 o Micromachines ´96. Una prueba más de que la futbolmanía extiende sus redes fuera de nuestras fronteras.

«VICTORY BOXING» SE RETRASA



Malas noticias para los aficionados al boxeo consolero. «Victory Boxing», el alucinante juego de JVC que os mostramos el mes pasado, ha visto retrasado su lanzamiento y finalmente no será hasta la primavera del año que viene cuando vea la luz en las tiendas. Os informaremos puntualmente de la fecha definitiva de lanzamiento.

«SHELLSHOCK» YA TIENE FECHAS



Ya tenemos fechas oficiales para la salida de este juego de Core. Según la propia compañía inglesa, el juego estará disponible a finales del mes de diciembre. Podréis leer el correspondiente comentario en TodoSega tan pronto como la compañía británica nos envíe una copia del juego. Que ya va siendo hora...

«RAIL CHASE 2»



La continuación de la exitosa recreativa de Sega ya está en la calle. Los aficionados a lanzarse en vagoneta a toda velocidad van a poder demostrar su habilidad con una nueva aventura llena de acción. El uso de la placa Model 2 permite nuevas experiencias a los que gusten vivir al borde del abismo.



Toshinden

El espectáculo de la lucha

La agilidad y la enorme desenvoltura de la que hacen gala los luchadores en sus movimientos merecen ser destacadas.

Polígonos y texturas serán puestos una vez más al servicio del espectáculo y de la lucha. Con ellos, Takara aspira a colocarse entre los mejores del género en Saturn.

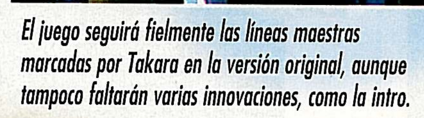




Uno de los más emblemáticos títulos creados por Takara, «Toshinden», va a encontrar nuevo acomodo a lo largo de los próximos meses en la Saturn. En el juego se podrán apreciar muy pocas diferencias con respecto al original, no en vano se mantienen los ágiles luchadores poligonales y los mapeados de texturas, que suavizan los contornos y nos muestran más humanos a los contendientes. De este modo, el espectáculo y la vistosidad de los combates estarán plenamente garantizados.

Pero hay dos aspectos que sí van a resultar innovadores. El primero vendrá dado por la atractiva intro que Takara ha decidido incorporar; y el segundo radica en el modo historia, pues se han introducido una serie de diálogos entre los luchadores que servirán como preludio a las confrontaciones.

De momento os dejamos con estas imágenes para que podáis saborearlo, pero no nos perdáis la pista porque os seguiremos informando acerca de este espectáculo en forma de videojuego.



El juego seguirá fielmente las líneas maestras marcadas por Takara en la versión original, aunque tampoco faltarán varias innovaciones, como la intro.





Con la llegada a Saturn de este mítico simulador, por fin podremos saborear en toda su intensidad las excelencias que desprende el fútbol.

FIFA '96

Saturn organiza el partido de tu vida

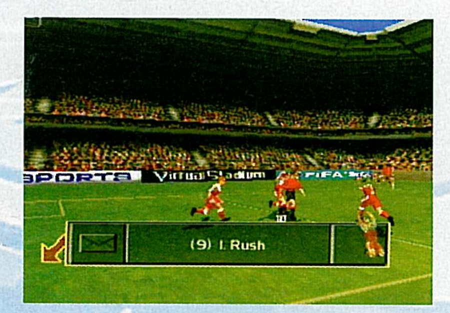
El más exitoso simulador de fútbol existente hoy en día no quiere dejar pasar la oportunidad de mostrar sus excelencias por los 32 bits. Así, EA Sports ya ha anunciado que a principios del próximo año el nuevo «FIFA'96» se encontrará dispuesto para lucirse en este soporte.

El compacto incluirá once ligas nacionales, además de otra compuesta por las mejores selecciones del mundo, y los nombres auténticos de los distintos futbolistas con sus características y habilidades principales. Además, las camisetas de los equipos también se corresponderán con las reales.

Por otro lado, el desarrollo del juego mantendrá las notas esenciales que ofrecían el resto de versiones aparecidas.

A ello hay que añadir que el juego podrá seguirse desde siete cámaras distintas -unas más jugables que otras-, que el jugador podrá variar a su gusto desde el pad en cualquier momento del partido. Y ya no os vamos a dar más pistas, porque dentro de muy poco lo veréis debidamente comentado.

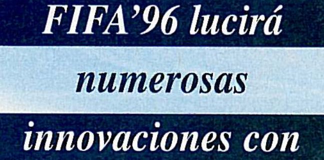
Este simulador permitirá apreciar desde varios ángulos los escorzos y movimientos más espectaculares de los jugadores.



Como podéis apreciar en esta imagen con el caso de Ian Rush, los nombres que recibirán los jugadores de los diferentes equipos serán los auténticos.







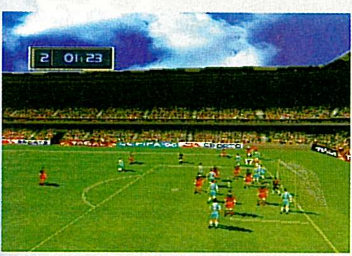


Esta versión de FIFA'96 lucirá numerosas innovaciones con las que deleitaros.



No faltarán las repeticiones para que podáis saborear en toda su intensidad las jugadas más destacadas.





El zoom de las distintas cámaras no dejará de funcionar en ningún momento, para mostrar siempre la perspectiva más idónea.

SEGA SATURN

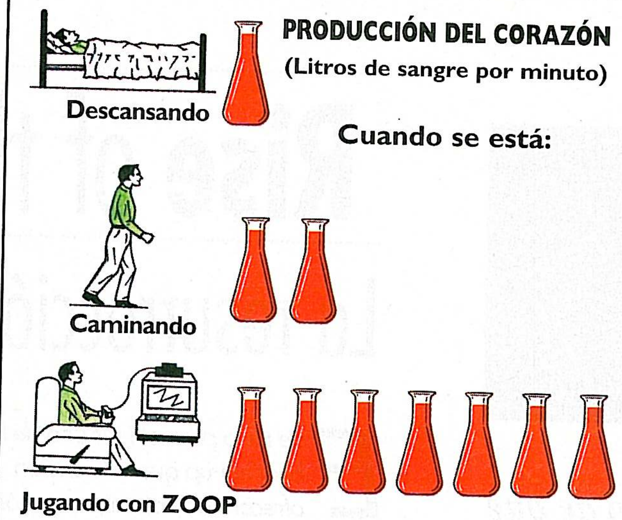


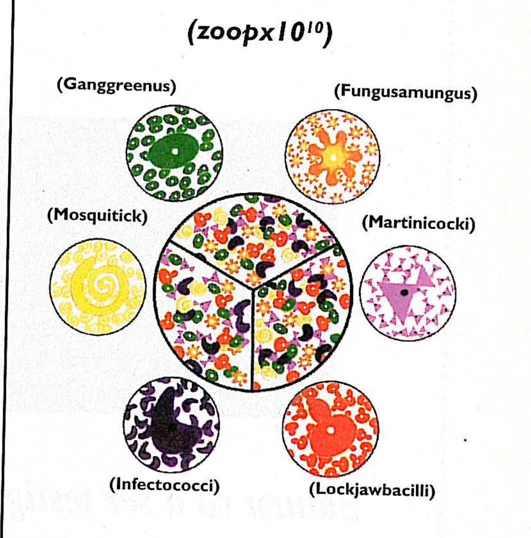
LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE PASAR EL TIEMPO

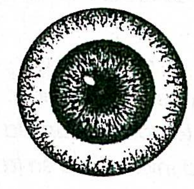
ZOOP. TAL VEZ YA ESTÉS ENGANCHADO



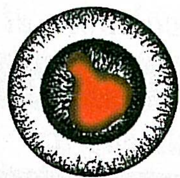






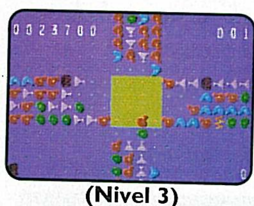


Un iris sano



El mismo iris después de jugar con ZOOP.

Etapas de ZOOP



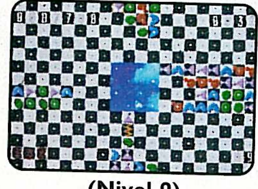
(Nivel 3)



(Nivel 6)

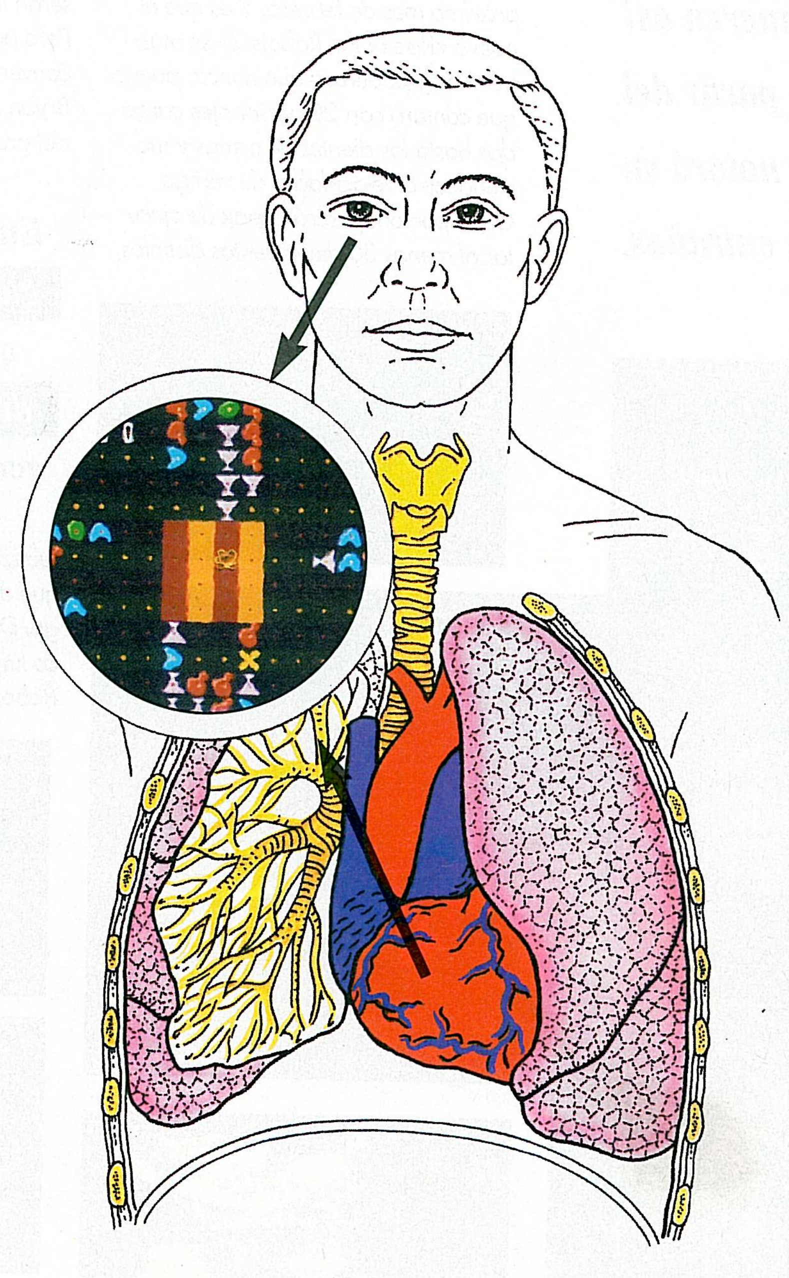


(Nivel 8)



(Nivel 9)

(Este modelo continúa hasta que, desgraciadamente, provoca el desfallecimiento)

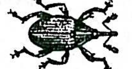


Parece un videojuego inofensivo hasta que entra en la sangre y se mezcla con tu ADN. Para remediar esta afección debemos aprender sus movimientos, comprender sus pensamientos y anticiparnos al siguiente movimiento. Sólo así podremos empezar la batalla y vencer a este asesino.

Portadores conocidos de ZOOP



MEGADRIVE™



SUPERNINTENDO®



GAME BOY™



CD-ROM



MACINTOSH™



PC



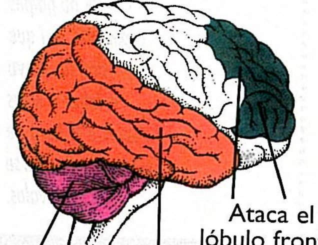


PLAYSTATION™



SEGA SATURN™

Cómo afecta ZOOP al cerebro.



Produce cambios en la médula causando irregularidades en la digestión, en la respiración y en el ritmo cardiaco.



Rise of the Robots 2

La resurrección de los cyborgs

Saturn va a ser testigo de que los robots no mueren así como así. Y es que a partir del mes de febrero, notará su resurgir en sus entrañas.

Este título promete ser uno de los beat'em-up que más acción ofrecerá en Saturn y que más comentarios va a levantar a partir del próximo mes de febrero. Y es que el nuevo «Rise of the Robots 2» se mostrará más poderoso que nunca, puesto que contará con 28 personajes cargados hasta los dientes de armas y moviéndose a velocidades de vértigo. Cada personaje será capaz de ejecutar al menos 30 movimientos distintos, además de varios especiales y alguno que otro secreto. En cuanto a los escenarios, ya os podemos adelantar que habrá 21 diferentes, de los cuales doce serán interactivos.

Pero por si todo esto no os acaba de convencer, esperad a leer lo siguiente: Bryan May -sí, sí, el famoso guitarrista del grupo Queen- ha intervenido en la realización de las diferentes melodías que acompañan el desarrollo del juego. Desde luego se trata de un auténtico lujo, pero es que este «Rise of the Robots 2» no se merece menos.

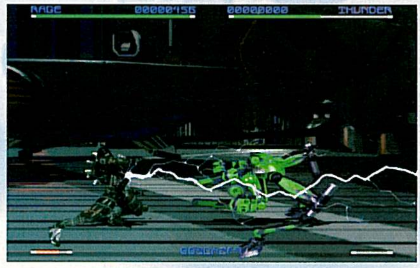
En el juego colabora el guitarrista Bryan May, que ha realizado las distintas melodías que acompañan a la acción.



Cada personaje estará dotado de 30 movimientos, además de otra serie de golpes especiales. Así que variedad no les va a faltar a estos robots a la hora de atacar y defenderse de sus rivales.







Aunque contará con un total de 28 cyborgs, lo cierto es que diez de ellos permanecerán escondidos aguardando ser descubiertos por el jugador.

AFILA TU MENTE...
Y TU ESPADA.

SEGA the GAME is NEVER Over.

Light Crusader

MEGADRIVE

Perspectiva subjetiva, intensas emociones y muchos disparos serán las notas más destacadas de la última promesa de Acclaim.

Alien Trilogy

Acclaim te invita a temblar



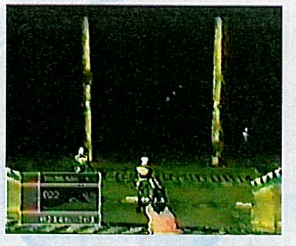
Acclaim hará uso de su avanzada tecnología de captura de imágenes en movimiento para crear un excitante juego con base de origen en la serie "Aliens". En él, asumiréis el papel de Ripley con vistas a recorrer 18 niveles de exterminación continua e indagar todos los pasajes del planeta LV-426.

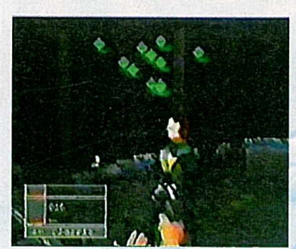
La perspectiva del juego será siempre subjetiva, de modo que en pantalla solamente aparecerá la mano, "vuestra" mano, cargando el correspondiente arma que manejéis en ese momento, y los distintos escenarios vistos frontalmente.

El realismo y la intensidad de la acción se verán incrementados gracias a la inclusión de gráficos 3D, la aplicación de texturas y algunos detalles a la vanguardia que harán creer al jugador que se encuentra viviendo en el siglo XXII. No habrá que irse tan lejos, con esperar hasta marzo del 96 habrá suficiente.



Un juego de acción a perspectiva subjetiva y diseños de más allá de la galaxia.



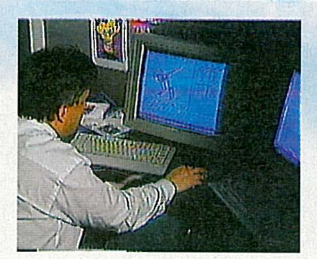


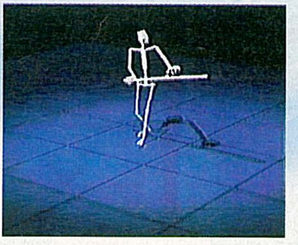


A vuestra disposición tendréis multitud de armas con las que podréis dar buena cuenta de los Aliens.

Así se hizo

Acclaim pondrá en práctica en "Alien Trilogy" su avanzada técnica de captura de imágenes en movimiento. Ésta consiste a grandes rasgos en filmar primero los movimientos realizados por un modelo, y luego pasarlos a potentes estaciones de trabajo donde tendrá lugar la renderización, aplicación de texturas y demás efectos visuales.





El ojo nipón



Oigo rumores desde Japón que dan por confirmada -supongo que oficiosamente- una reversión -perdón por el 're'- del exitoso «Wipeout» para mi últimamente bien cuidada Saturn.

Y ante el jolgorio con que ha sido recibido este 'globo sonda', uno no puede más que unirse al grupo de alegrías y pensar en el movidón tan grande que está a punto de organizarse.

¿Movidón? Evidente. ¿Qué pensaríais si, en su momento, Super Mario, sí, el de Super Nintendo, hubiera dado un paso en Mega Drive? Blanco y en botella, la leche, vamos. Pues algo así está a punto de ocurrir. 'Wipeout' es quizá uno de los títulos que más se identifican con PlayStation, y su paso a Saturn, aunque no sea vía Psygnosis, va a hacer temblar alguna que otra estructura inamovible.

La noticia, siempre se confirme, vuelve a poner a Saturn en candelero. Hacerse con un título de la competencia dice siempre mucho en favor de la máquina de destino. Y si encima es capaz de desarrollar una versión contundente, fijaos qué flash. Lo bueno de todo esto es que estas cosas nunca se quedan ahí, en un juego. 'Tohshinden' ha roto el hielo. 'Wipeout' está a punto. Y como sigamos así, apuntad nombres como 'Ridge Racer', 'Destruction Derby' o el mismísimo 'Tekken'.

Pronto, Saturn lo tendrá todo en juegos. Y mientras, ninguna otra máquina podrá lucir un 'Sega Rally' jamás de los jamases.



La pluma es más poderosa que la espada y mucho más rápida que tú
SEGA
the GAME is NEVER Over.
Mortus
COMIX ZONE!!!
COMIX ZONE
WACK!
AAARGH!!
MEGA DRIVE

La lucha por la superación

- SegaSaturn
- Sega
- Febrero

AM2 no ha escatimado esfuerzo alguno para acercaros hasta vuestros hogares la magnífica conversión de uno de los arcades de lucha que

Virtua Fighter 2

más fuerte ha pegado en los últimos tiempos. «VF2» será rompedor como ningún otro.

Septiembre de 1995: «Virtua Fighter» se asoma por primera vez a Saturn, causando auténticos estragos dentro del género de la lucha. Noviembre de ese mismo año: el título se consolida en los 32 bits debido a la aparición en el mercado de «Virtua Fighter Remix», un juego más impactante aún que su antecesor gracias, en buena medida, a la aplicación de texturas que se lleva a cabo sobre los luchadores.

Febrero de 1996: fecha prevista por Sega para el lanzamiento de «Virtua Fighter 2», un título que hará evolucionar más la saga, aunque no la culminará, y que resultará impresionante en todos los sentidos.

Contará con Shun y Lion como nuevos luchadores, que se sumarán a los ya conocidos Akira, Lau, Jacky, Sarah, Pai, Kage, Wolf y Jeffry, completando así un total de 10 personajes con los que pegaros de mamporros.

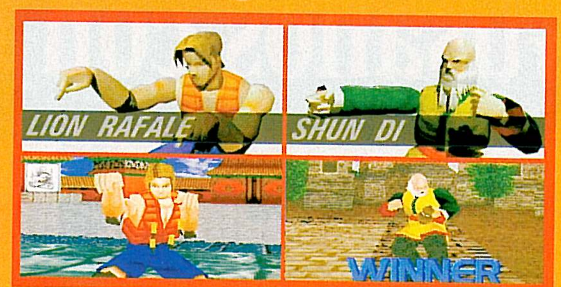
Por supuesto que todos ellos gozarán de una ingente cantidad de texturas gracias a las cuales podréis apreciar unos rostros, unos cuerpos e incluso unos escenarios tan reales como la revista que estáis leyendo ahora. Hablando de escenarios sabed que su realización técnica será impecable, tanto en colorido como en sombras y brillos.

Pero habrá más novedades. El apartado de modos de juego también recibirá lo suyo con la introducción, entre otros, de un interesantísimo 'team battle', o modo de luchas por equipos. No será la única 'variación', puesto que sorpresas no le van a faltar al nuevo «Virtua Fighter 2». En cualquier caso, si queréis conocerlas todas a fondo ya sabéis dónde las vais a encontrar: pues claro, en la 'review' de nuestro próximo número.





Un nuevo par de invitados



Lion, un joven universitario francés aficionado a las artes marciales, y el anciano Shun, llegado desde la lejana China, serán las dos caras nuevas de «VF2».



Los acercamientos y rotaciones de la cámara serán continuos en los combates.



Aunque Shun es un anciano, su dominio de la 'técnica del mono borracho' le convertirá en uno de los luchadores más simpáticos y peligrosos.



La aplicación de texturas presentará a los luchadores como seres mucho más reales.

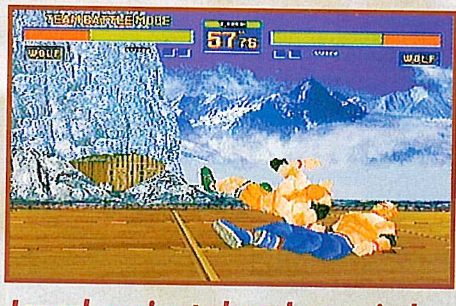
Esta conversión realizada por AM2 respetará fielmente los principales aspectos de la recreativa. A priori, todo un lujo para los 32 bits.







La repetición mostrará los últimos instantes del combate desde una perspectiva diferente.



Los golpes ejecutados sobre un rival en el suelo serán muy espectaculares.





Gusanos con marcha... militar

■ **Mega Drive**
■ **Ocean**
■ **Enero**

Team 17 ha desarrollado para Ocean un atípico juego de guerra, desbordante de simpatía y humor, que tiene como protagonistas a unos

WORMS

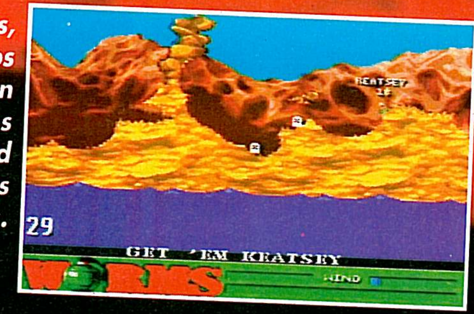
gusanos ansiosos por pegar tiros y destrozar todo lo que se les ponga delante. El cartucho, seguro que uno de los más adictivos que pasarán por la Mega Drive, permitirá jugar hasta a 16 jugadores.

Es posible que hasta vuestros oídos hayan llegado rumores acerca de la enorme adicción que está generando entre los usuarios del PC un juego de reciente aparición en el mercado llamado «Worms» (lombrices). Pues bien, la versión para Mega Drive de ese mismo juego está ya preparada para hacer acto de presencia en nuestro país durante el mes de enero, y estad muy atentos porque viene dispuesto a causar furor, especialmente entre los aficionados a la estrategia.

Para quienes no conozcan absolutamente nada acerca de «Worms», que sepáis que la cosa irá de maniobrar con un comando compuesto por cuatro lombrices perfectamente adiestradas para el combate. Con ellas deberéis luchar denodadamente hasta acabar con el equipo rival mediante la utilización de distintas armas, que van desde el bazooka, la dinamita o la granada, hasta el simple, pero demoledor, puñetazo.

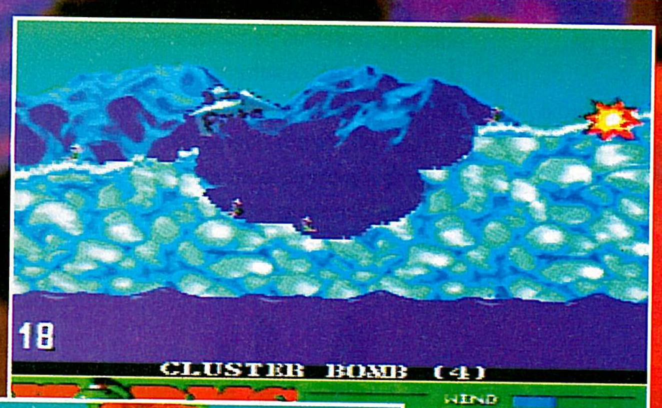
De esta guisa, el sentido estratégico para utilizar el arma más adecuada en cada momento, junto a la puntería para acertar con el enemigo al que hemos decidido atacar, se alzarán como los dos elementos básicos sobre los que se cimentará el juego. Pero lo mejor vendrá dado por el ejemplar sentido del humor con el que está tratado todo este despliegue bélico, con el fin de quitarle hierro al asunto y desdramatizar un poco la situación, generando un excepcional clima de simpatía y de diversión.

El juego ha sido desarrollado por Team 17 para Ocean y contará con 16 megas de memoria. Con ellos, Ocean tratará de hacer realidad su objetivo, que no es otro que el de cautivar a los usuarios de la Mega Drive tanto como lo ha hecho con los de PC.



En ocasiones, los escenarios parecerán cementerios por la cantidad de tumbas existentes.







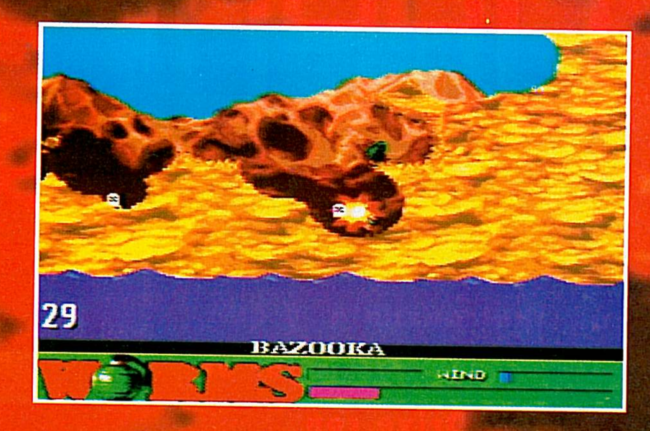
La buena puntería será primordial para acertar con los enemigos, sorteando los obstáculos del terreno.





Habrá que saber elegir el arma adecuada para cada momento.

Una de las características más destacadas de «Worms» será el excelente sentido del humor con el que se ha tratado en sus 16 megas el tema bélico.





A la hora de disparar, será necesario tener en cuenta la intensidad y la dirección del viento.



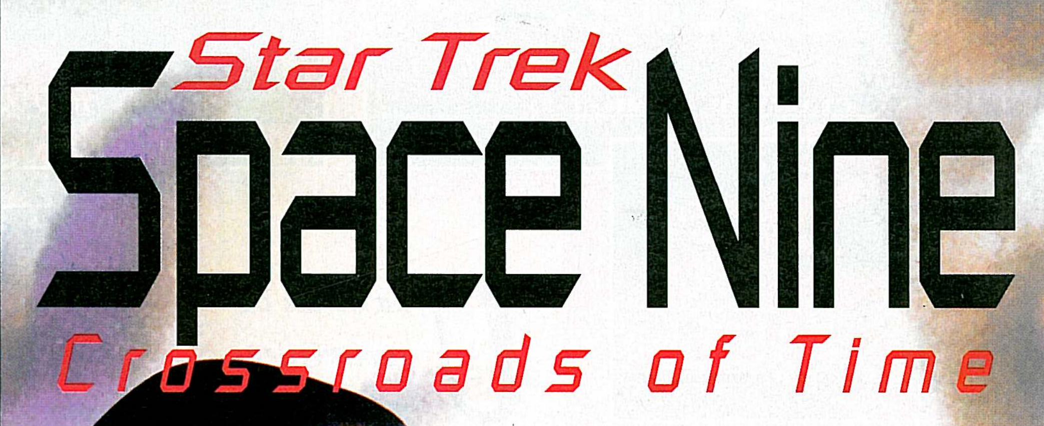


Ven al estreno más esperado

- Mega Drive
- Virgin
- Enero

La gran multitud de aficionados que tiene «Star Trek» en nuestro país van a ver por fin hecho realidad un sueño que hasta ahora parecía

Deep



casi inalcanzable, y que no era otro que jugar en su Mega Drive con los famosos personajes de la seguidísima serie. El mito hace su debú en España en un 16 megas rebosante de acción y con unos decorados magníficamente ambientados que, seguro, no defraudarán.

Pues aunque a muchos pueda parecerles mentira, éste será el primer título de la famosísima saga Star Trek que va a aparecer en nuestro país para cualquier consola Sega. Y ya era hora, porque hasta la fecha han sido muchísimos los juegos que han aparecido sobre la serie, pero ninguno de ellos ha llegado a lanzarse en España, dejándonos así en multitud de ocasiones con la miel en los labios.

Pero esa maldición va a desaparecer próximamente, ya que a partir de enero se encontrará disponible en las tiendas españolas «Star Trek: Deep Space Nine», un 16 megas de acción y aventura creado por Novotrade para Virgin que os permitirá jugar y asumir la identidad de algunos de los últimos personajes llegados a la serie, como el comandante Benjamin Sisko, el mayor Kira Nerys, el doctor Julian Bashir y el jefe de seguridad Odo.

Reproduciendo algunas de las auténticas aventuras que todos pudimos ver por televisión hace un tiempo, el mítico juego galáctico ofrecerá múltiples escenarios para explorar a fondo en los que se conjugarán los diálogos entre los diferentes personajes con arriesgados saltos entre plataformas, y disparos al más puro estilo de cualquier shoot'em up.

Todo ello estará aderezado con ciertas dosis de estrategia para que hagáis trabajar un poco la materia gris de vuestro cerebro mientras os divertís.

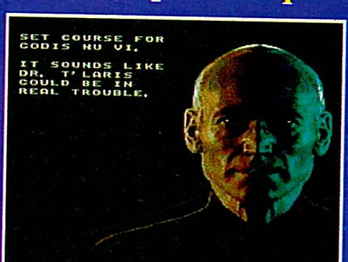
Las aventuras se desarrollarán dentro y fuera de la base estelar y contarán con unos decorados perfectamente tratados y ambientados para conseguir que el jugador perciba sensaciones siderales al cien por cien, al estilo de las que se podían sentir al ver la serie por televisión. ¿Preparados, 'trekkis'?

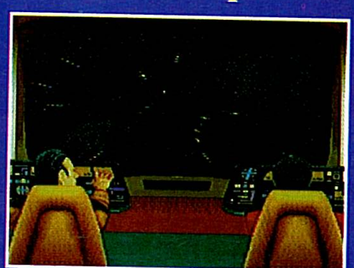




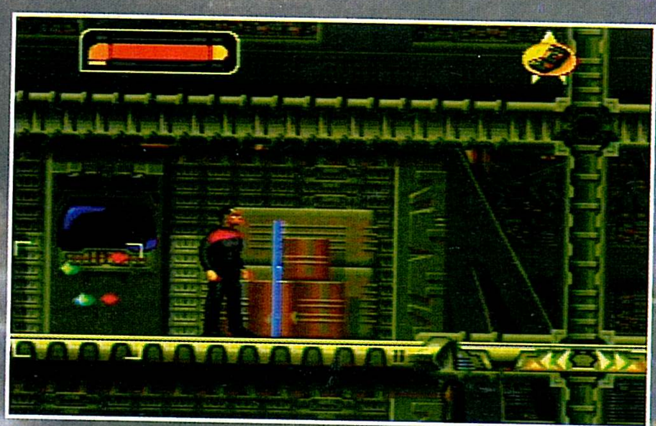
Los paneles generales de los distintos sectores resultarán esenciales para ubicar nuestra posición en la aventura.

Lo que nos quedamos sin ver aquí





La popularidad de este serial de ciencia ficción ha propiciado la aparición de un montón de títulos para consola. Lo malo es que no todos han aparecido aquí: Es el caso de «Star Trek, Next Geretion» (imágenes de arriba).



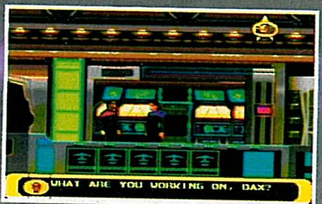
En el ángulo superior derecho, aparece el arma que está disponible y se puede utilizar en ese momento.





El comandante Sisko será uno de los protagonistas del juego.

Pronto, todos los 'trekkies' de este país podrán deleitarse con los intensos momentos de acción y aventura que aguardan en este juego, tanto en el interior como en el exterior de la mítica base estelar.









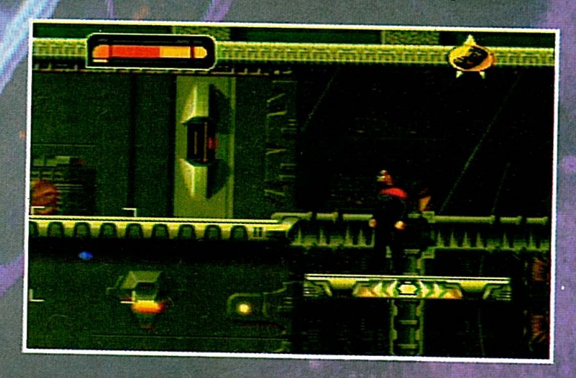
Los decorados consiguen dotar al juego de un genial ambiente futurista.



Los enemigos estarán en alerta para atacarnos por sorpresa.







MAUI MALLARD

Sega

Plataformas

Megas: 24

Jugadores: 1

Vidas: 4

Niv. de Dif. : 3

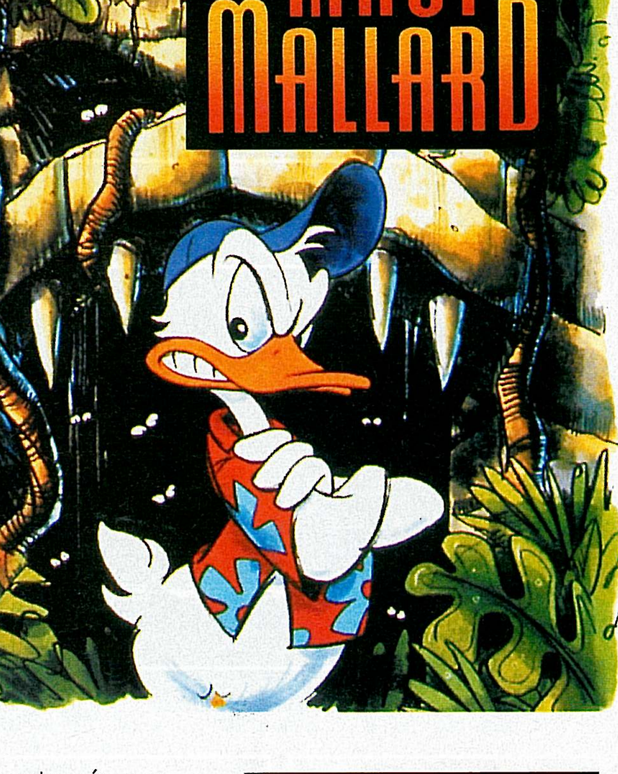
Continuaciones: 2

Password: Sí

Batería: No

Fases: 8

Un juego de cine para tu Megadrive



Seamos sinceros. Ser un pato no es la ilusión de todo el mundo. Siendo un pato lo mismo te disparan los cazadores en pleno vuelo, que utilizan tu nombre como insulto. La vida de este ave no es muy agradable... a no ser que te llames Donald, claro. Entonces las cosas son diferentes. Grabas películas, sales en la tele, te luces en los tebeos y si tienes suerte hasta eres el protagonista de un videojuego. Eso sí que es vida. Y es que la fama es maravillosa cuando te llamas Donald y por apellido llevas Disney. Sin ir más lejos, yo mismo he saboreado las mieles del éxito siguiendo esas normas. Sólo tuve que hacerme pasar por el famoso pato en las escenas de peligro de su última aventura consolera, «Maui Mallard», y ya está.

Él se limitaba a dar saltitos de plataforma en plataforma, pero yo me batía el cobre con cientos de correosos enemigos en una misteriosa isla de Pacífico. Creo que el director lo llamaba juego de plataformas, pero eso debía ser en honor del Donald de verdad, porque yo me limité a disparar y dar golpes como un loco, a la vez que me desesperaba buscando una salida a cada fase.

El colmo de la mala suerte llegó cuando al "lumbreras" del guionista se le ocurrió que el "prota" se pudiera transformar en un ninja. Ahí ya no pude aguantar más y me mostré inflexible: me iría del rodaje. Mil duros extra solucionaron el conflicto, y así pude ver cómo a lo largo de 8 fases me sumergían en medio del mar, me introducían en un volcán, me encogían y me zarandeaban sin ningún pudor. Pero la fama (y los dinerillos que saqué) bien vale el esfuerzo realizado.



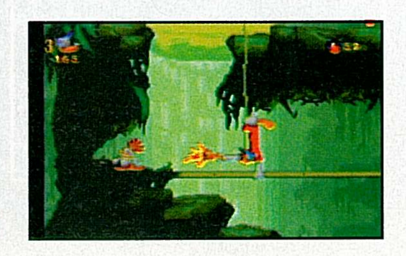
En las diversas fases de bonus tendréis ocasión de llenar vuestros bolsillos con vidas extra, recuperadores de energía, etc.



El Pato Donald es el protagonista de un cartucho que combina las plataformas más clásicas con fases de auténtica acción.



Si queréis enteraros de lo que hay detrás de tantos misterios, sólo tenéis que permanecer atentos al acabar cada fase.



Maui Mallard



Donald hace turista en el juego, pero no veáis cómo maneja con soltura una pistola que cuenta con varios tipos diferentes de munición. Podréis recoger los cartuchos por el camino.



El juego ha sido diseñado al estilo de las mejores películas Disney.

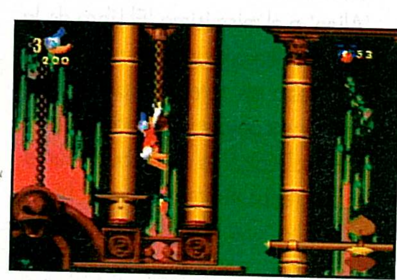




Sega vuelve a demostrar que los personajes Disney son una total garantía de aventuras y diversión, sea en forma de tebeo, de dibujos animados o de videojuego.

Dr. Jeckyll & Mr. Hyde

Un hechizo del brujo de la isla permitirá a Donald tranformarse a voluntad en un sigiloso ninja. Con esta nueva personalidad, nuestro pato preferido podrá realizar muchas acciones que antes no podía hacer. Balancearse sujeto por un palo es una de ellas, pero hay más.





Los escenarios están realizados con todo detalle y arropan perfectamente a unos personajes que se mueven de maravilla.



El tiempo que dura la mutación ninja es limitado. Para aumentarlo, debéis abasteceros de items.



Arañas metálicas, ranas gigantes y toda clase de bichos os pondrán a prueba en los enfrentamientos finales de cada fase.

Maui Mallard

Gráficos 90
La mano de los chicos de Disney se hace notar de una forma clara. Sí, es un cartucho, pero parece una magistral película de animación.

Música 88
Cuenta con melodías diferentes para cada escenario, pero todas resultan muy agradables de escuchar.

FX 89
Entre el mare mágnum de explosiones, disparos y efectos varios, es posible reconocer la genuina voz de Donald.

Movimiento 90
La animación del protagonista es alucinante, mientras que el desplazamiento del scroll resulta suave y preciso.

Control 89
Impecable en todos los aspectos. Únicamente tendréis que practicar más de lo debido para realizar los saltos.

Diversión 90
No deja de ser un juego de plataformas, pero tiene muchos alicientes que conviene descubrir con tiempo.

OPINION:

Los personajes de Disney siguen mostrándose como unos consumados plataformeros. En «Maui Mallard», Donald se destapa como un hábil aficionado al género y nos ofrece una aventura divertida, extensa y con el grado de dificultad justo para no desesperar. Y por si todo esto no fuera suficiente, el resultado es muy atractivo visualmente.

Por Roberto Lorente

Disney sigue apostando por los juegos de plataformas para sus personajes. A base de práctica, cada vez se les da mejor.

Por Marty McFly

Lo Mejor:
El apartado gráfico.
Las transformaciones de Donald.
Se deja jugar muy bien y dura bastante.

Lo Peor:
La excesiva complicación que encierran algunas fases.





Virgin

Plataformas

Megas: 24

Jugadores: 1

Vidas: 2 a 5

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: 0

Password: Sí

Batería: No

Fases: 14

Spot goes to Hollywood

La chapa va en busca del Oscar

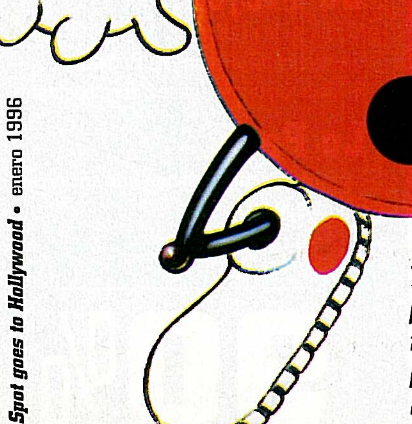
Spot descenderá al infierno a la búsqueda de llaves que le abran nuevos caminos en la aventura.

Spot se encuentra firmemente decidido a robar todo el protagonismo a los Stallone, Sharon Stone o Antonio Banderas, y a demostrar, de una vez por todas , que el mejor actor, el único capaz de interpretar a la perfección todos los papeles imaginables, es él y sólo él.

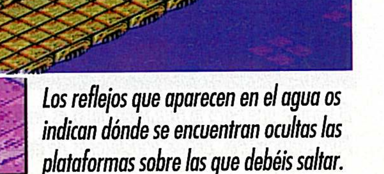
Con ese propósito, y siempre bien asesorado por su creadora Virgin, el famoso y simpático punto rojo con gafas de sol y zapatillas de deporte se ha encaminado hacia la Meca del Cine desprendiendo, como en él suele ser habitual, toneladas y toneladas de diversión a su paso.

Sin embargo, al llegar a su destino nuestro amigo se va a encontrar con que le aguardan un buen número de sorpresas. La primera de ellas es que debe trabajar en catorce películas diferentes, todas con el más puro sabor plataformero. La segunda pasa porque los escenarios están diseñados en tres dimensiones. Y la tercera sorpresa es que además de interpretar su papel en cada filme, también debe encargarse de rescatar a un determinado número de colegas que han quedado atrapados en las distintas cintas cinematográficas.

Y hablando de cintas de cine, que sepáis que los guionistas le han preparado a nuestro amigo un menú variadito de películas, algunas incluso con enemigos finales. Así, títulos tan conocidos como 'La Guerra de las Galaxias', 'Tron', 'Alien' o el mismísimo 'El Libro de la Selva' se encargarán de poner de manifiesto las dotes de Spot como actor, así como vuestra habilidad para salir airosos de un buen número de gestas tridimensionales. Lo dicho, que Banderas a su lado, un aprendiz sin más.



Tras haceros con un porcentaje de puntitos rojos, establecido previamente, debéis localizar la salida.

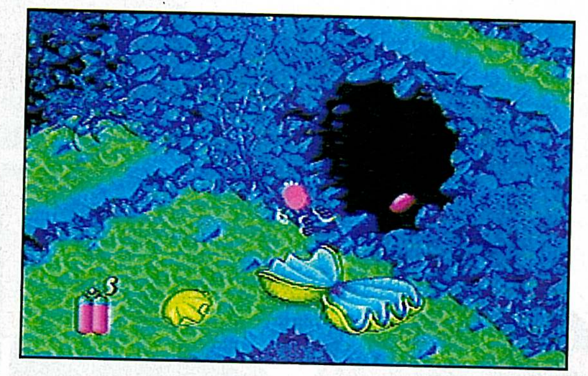


Los reflejos que aparecen en el agua os indican dónde se encuentran ocultas las plataformas sobre las que debéis saltar.

Una chapa muy versátil

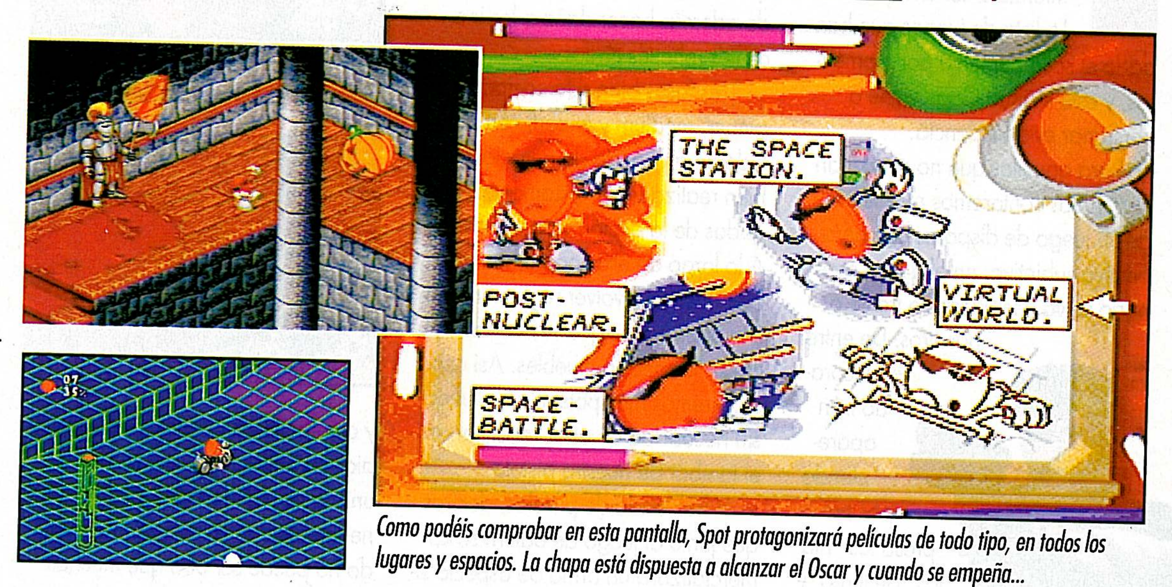


Spot es una verdadera estrella y como tal es capaz de adaptarse perfectamente a las dificultades propias de cada situación que se le presenta. Dominar vagonetas, potentes motos e incluso naves futuristas no representa para él la más mínima dificultad.



La chapa de Virgin protagoniza un juego de plataformas en 3D, que tiene como escenarios a algunos de los más famosos platós de Hollywood.

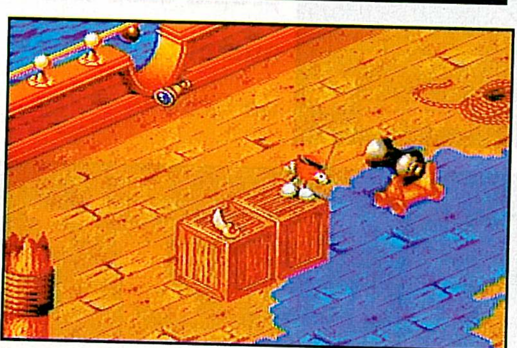




Como podéis comprobar en esta pantalla, Spot protagonizará películas de todo tipo, en todos los lugares y espacios. La chapa está dispuesta a alcanzar el Oscar y cuando se empeña...



Algunos saltos os parecerán imposibles por el efecto 3D, pero lo cierto es que todos pueden realizarse.



Las apariencias engañan



No son grandes, ni siquiera impresionantes, pero los jefes de fase resultan enormemente peligrosos a la hora de enfrentarse a ellos. La rapidez será fundamental para batirles.

Spot goes to Hollywood

Gráficos 82
Los decorados son variados y divertidos, aunque sin demasiados alardes.

Música 89
Cada fase tiene su melodía particular, lo que crea un ambiente muy propicio para cada momento del juego.

FX 82
Se encuentra repleto de ellos. Aunque no dos sean tan increíbles.

Movimiento 85
Spot cuenta con buenas animaciones y se desplaza a la velocidad adecuada.

Control 80
La perspectiva isométrica y tridimensional dificulta en determinadas ocasiones la maniobrabilidad del protagonista.

Diversión 86
El interés y el entretenimiento no decaen en ningún momento. Lástima que resulte tan corto al final.

OPINION:

Un juego rebosante de frescura y muy ameno, que destaca por sus decorados 3D y por la variedad con que afronta cada fase. Además, Spot está muy bien animado y se muestra tan simpático como siempre, derramando diversión allá por donde pasa. Así, jugar con esta oronda estrella resulta un gran placer al que sólo le cabe un reproche: lo rápidamente que se alcanza el final, aunque cuente con un más que aceptable número de fases.

Por Javier Castellote

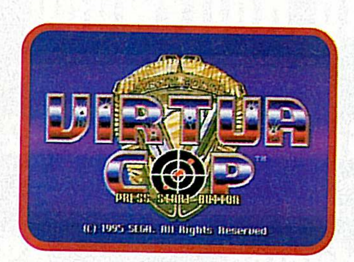
Los años le han sentado de miedo a Spot y ahora se le ve más (y mejor) animado.

Por El Viajero

Lo Mejor:
La variedad de las fases: las hay de conducción, de búsqueda, de disparos...

Lo Peor:
El control se hace difícil en determinados momentos.
Se queda un pelín corto.

85%



Sega

Arcade

Megas: CD ROM

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: 9

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: 9

Password: No

Batería: No

Fases: 3



Apunta, dispara y corre

La famosa fase publicitaria de Sega que prometía tener la recreativa en casa a los usuarios de Saturn, comienza a ser una realidad. La lista de juegos que han dado el salto aumenta por momentos, y este «Virtua Cop» viene a confirmar esta tendencia.

Para aquéllos que no conozcan el título, os contaremos que se trata de un juego de disparos con perspectiva subjetiva, en el que el escenario se va desplazando frente a nosotros. De entre el decorado irán apareciendo por sorpresa los "malos" de turno, y nos dispararán nada más vernos. Nuestra puntería deberá solucionar el problema antes de que recibamos un impacto, evitando además hacer daño a los inocentes rehenes civiles.

Tres fases bien diferenciadas (beginner, medium y expert) componen todo un repertorio de situaciones bien realizadas gráficamente y cargadas de la acción más explosiva. A lo largo de ellas podremos cambiar nuestro revolver reglamentario por otras armas que se ocultan tras cajas, bidones o muebles. Así conseguiremos más potencia de fuego sin necesidad de estar recargando el tambor de nuestra pistola.

Y hablando de pistolas, deciros que junto al juego de Saturn se comercializará un arma de aspecto similar a la que llevaba la recreativa, y que facilitará nuestra labor de limpiar las calles. Si a este detalle le unís la posibilidad de jugar simultáneamente con un amigo, el resultado no puede ser otro que muchas horas de diversión asegurada.

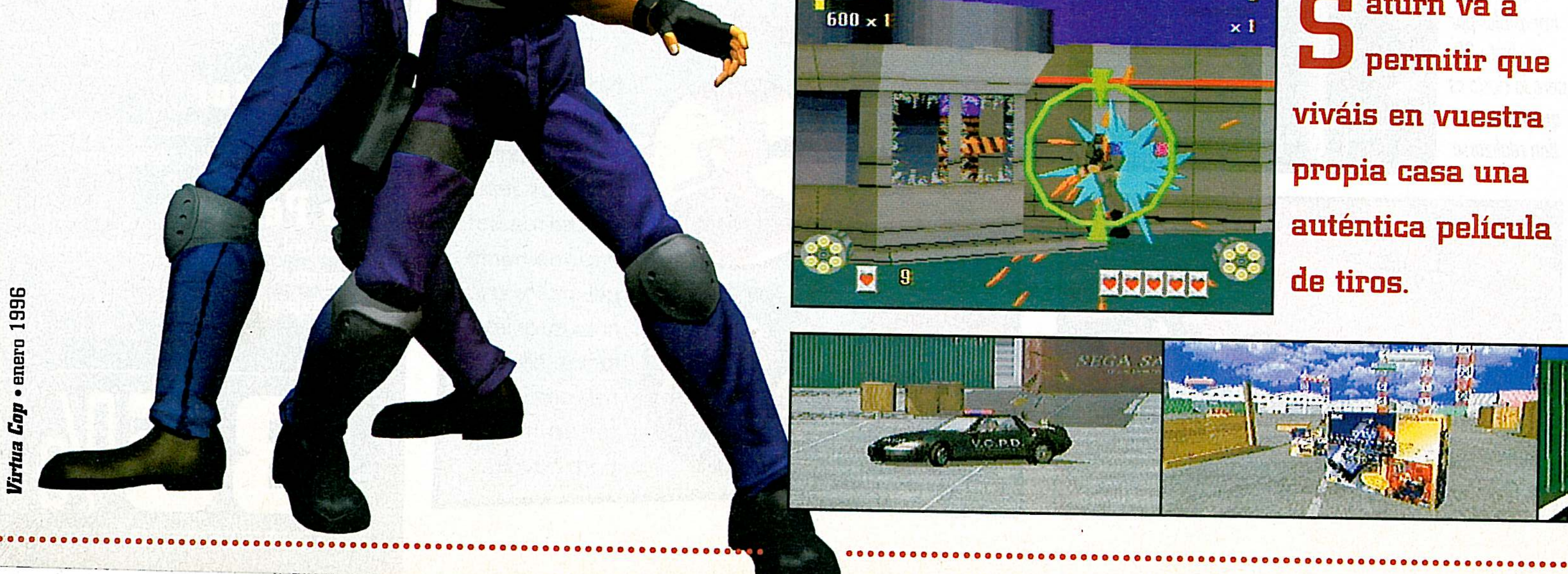


El uso intensivo de los polígonos permite mostrar personajes tan realistas como éstos.

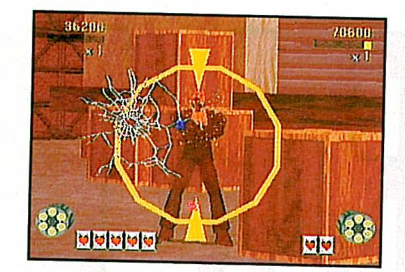


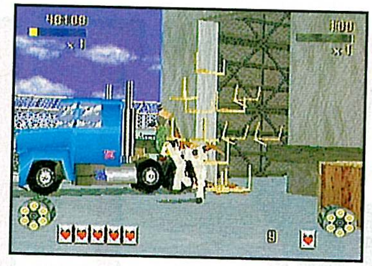


Saturn va a permitir que viváis en vuestra propia casa una auténtica película de tiros.

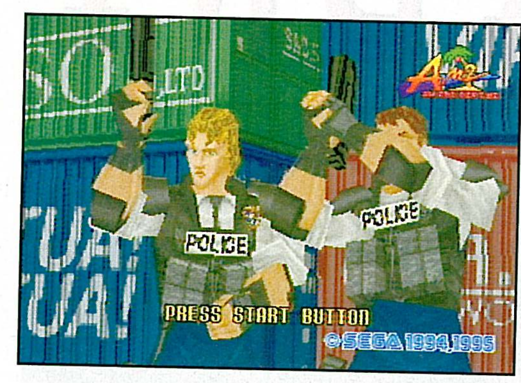


Virtua Cop

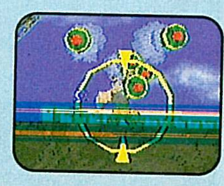


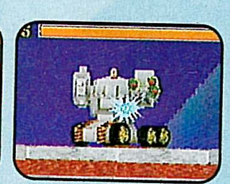




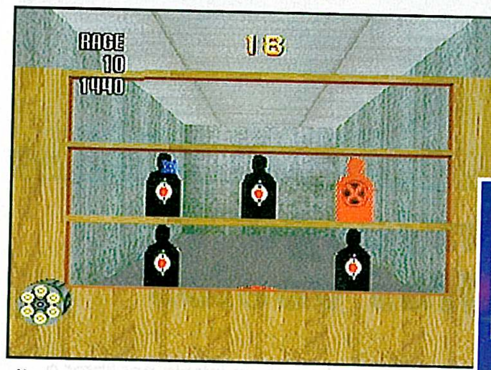


Los tipos más duros en tu pantalla



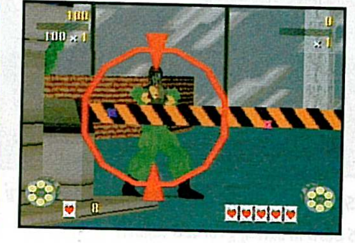


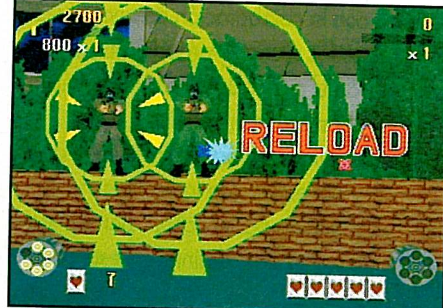
Cada vez que lleguéis al final de una fase, os encontraréis con la inquietante presencia de un tipo de éstos. Su armamento será sensiblemente más poderoso que el del resto de los enemigos, y acabar con él será más difícil.



Una opción interesante será la de entrenarse antes de iniciar el juego en sí. Conviene practicar mucho.



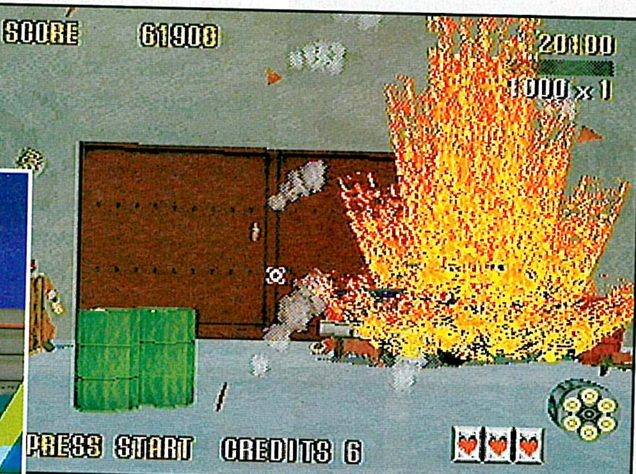




Vuestro pulso deberá estar más firme que nunca, puesto que podéis jugar con un arma similar a la de la recreativa.



Un disparo de fortuna puede dejar al descubierto una nueva arma. Si la cogéis, tendréis menos problemas.





La intro contiene algunos detalles simpáticos, como las cajas de «Virtua Cop» que se caen de un contenedor al chocar con él.

Gráficos 93
Realmente alucinantes. Toda una exhibición de lo que los polígonos y las texturas pueden llegar a hacer.

Música 90
Muy al estilo de la que oímos en «Daytona» o «Virtua Fighter». Cada escenario cuenta con su propia melodía.

FX 90
Explosiones y disparos eclipsan cualquier otro efecto de sonido, aunque también existen voces digitalizadas, gritos, etc.

Movimiento 90
Los zooms y desplazamientos son muy suaves, pero lo malo es que el movimiento lo realiza el propio juego, sin que podamos modificar el recorrido.

Control 89
La recarga del arma es demasiado complicada usando el pad. Con la pistola la cosa se facilita notablemente.

Diversión 93
Exceptuando el hecho de que sólo tiene 3 fases, el juego resulta sumamente entretenido. Ideal para los aficionados a la recreativa.

OPINION:

La conversión de la recreativa a Saturn hacía albergar algunas dudas sobre su calidad. Pero tras las primeras partidas, tal temor desaparece por completo para dejar tras de sí un excelente juego de acción. El único "punto negro" lo pone lo corto de su desarrollo, muy apropiado para la recreativa, pero que en una consola doméstica parece insuficiente.

Por Roberto Lorente

Con juegos como éste, resulta complicado aburrirse. Totalmente imprescindible.

Por Javier Castellote

Lo Mejor:
La realización técnica es muy buena. Algunas opciones nuevas, como la del entrenamiento.

Lo Peor:
Que no sea más largo.
La recarga del arma con el pad.





Sega

Shoot'em-up

Megas: 24

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Niv. de Dif. : 3

Cont.: Infinitas

Password: Sí

Batería: No

Fases: N/D

KOLIBRI





Los paseos por el campo no siempre son apacibles ni buenos para la salud, ¿verdad colibrí?

Un ave pequeña como nuestro colibrí tiene un montón de enemigos. Ranas y camaleones son los más peligrosos.

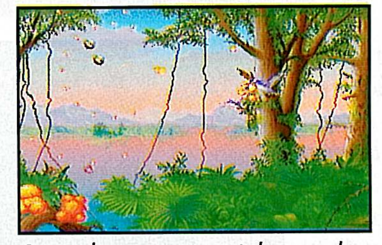
Sega ha ideado un shoot'em up de lo más natural, en el cual un pequeño colibrí ha de hacer frente a todo un batallón de insectos.

Un juego de altos vuelos

El ecologismo mostrado por Sega en «Ecco The Dolphin» sigue estando presente en sus juegos. Al menos en lo que se refiere a «Kolibri», el nuevo cartucho para MD 32X que espera alcanzar tanto éxito como su acuático compañero.

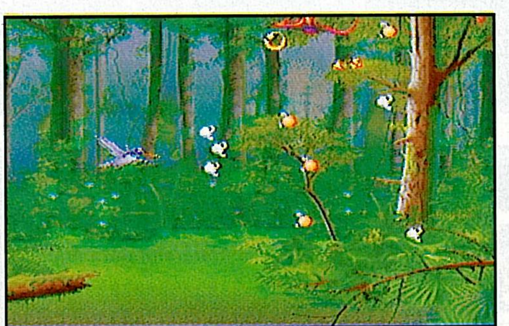
Con este título, el protagonista no podía ser otro que un pájaro; y sus enemigos serán lógicamente los insectos que por un casual han invadido el mundo. Así, nuestro pequeño y alado héroe se tendrá que enfrentar en solitario contra un ejército de abejas, libélulas, escarabajos, escorpiones y demás bichos campestres, en un intento por librar a sus congéneres de tan molesta compañía. ¿Y cómo? Pues muy sencillo, con la colaboración de unos cristales (os suena, ¿verdad?) que le darán el poder de disparar un amplio abanico de proyectiles.

Dicho así puede que suene a shoot'em-up con la habitual nave sustituida por el colibrí, pero la realidad es bien distinta. En este cartu-



Siempre hay un arma apropiada para cada situación. La cuestión es acertar.





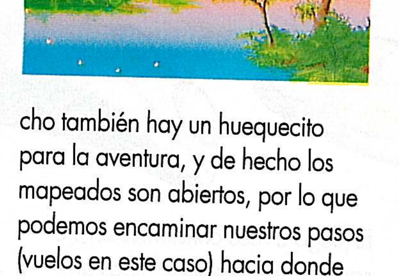


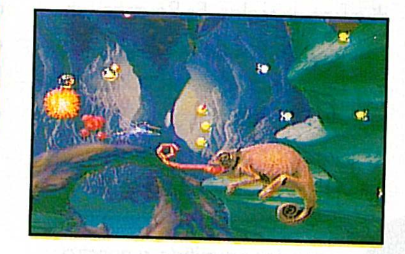


A pesar de su tamaño, este pequeño pajarillo sabe cómo tratar a los "malos".

Los escenarios huyen de lo tradicional para mostrar unos parajes paradisíacos. Es como si jugaseis sobre una colección de postales.







cho también hay un huequecito para la aventura, y de hecho los mapeados son abiertos, por lo que podemos encaminar nuestros pasos (vuelos en este caso) hacia donde queramos.

Otra de las peculiaridades del juego consiste en que para recuperar algo de la vida que hayamos perdido, tendremos que acercarnos hasta las flores y libar su polen.

El amplio número de fases -y la dificultad de algunas de ellas- hace muy recomendable el acompañarse de un amigo y disfrutar a dos bandas de tan ecológico cartucho. Eso sí, los passwords recibidos tras cada fase os mantendrán siempre en primera línea de batalla.

Ayudas imprescindibles



Armas



Bombas



Energía



Escudo



Salvar

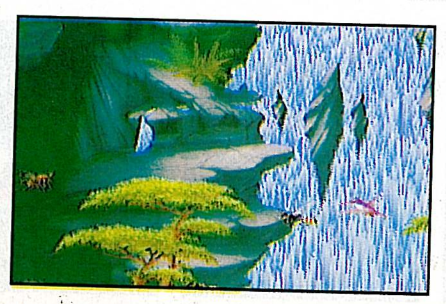


Cámara lenta



+ Velocidad

La gente deja olvidadas muchas cosas en el campo. Colibrí lo sabe, y aprovecha esta situación para armarse hasta los dientes. Cambiar de tipo de arma, ganar maniobrabilidad o conseguir un escudo de protección serán algunas de esas ayudas.



La plasticidad de sus gráficos y su original planteamiento convierten a «Kolibri» en un juego atractivo de ver y divertido de jugar.

Kolibri

Gráficos 86
Los fondos son preciosos y muestran lo que la MD 32X puede hacer. En cambio, con el protagonista se podían haber esmerado un poco más y hacerlo más grande.

Música 88
Una alucinante colección de melodías relajadas, que acompañan sin molestar la acción del pequeño colibrí.

FX 84
La zona de las cuevas ofrece unos efectos de eco muy buenos. El resto es una mera colección de explosiones variadas.

Movimiento 85
Suavidad es la palabra que mejor define al "Kolibri". Tanto el pájaro como los fondos se desplazan sin problemas aparentes.

Control 86
Luchar contra las corrientes de aire requiere bastante práctica, pero por lo demás no hay ninguna complicación.

Diversión 89
Las misiones acaban resultando un poco monótonas. A pesar de ello, la belleza gráfica del juego y el modo 2 jugadores lo hacen muy recomendable.

OPINION:

El original planteamiento de colocar a un inofensivo pajarillo en medio de un mata-mata merece un voto de confianza por nuestra parte. Entre sus virtudes, podemos contar que resulta muy agradable a la vista y que los ligeros toques de aventura en el desarrollo hacen que siempre apetezca jugar de nuevo.

Por Roberto Lorente

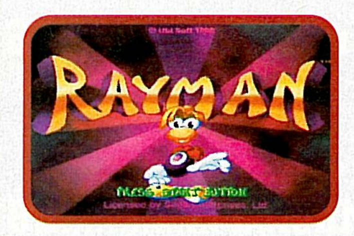
La originalidad del protagonista no puede ocultar un juego demasiado monótono.

Por Marty McFly

Lo Mejor:
La belleza gráfica de los escenarios.
El modo dos jugadores.

Lo Peor:
Se podía haber explotado un poco más el lado aventurero del juego.

88%



Ubi Soft

Plataformas

Megas: CD Rom

Jugadores: 1

Vidas: 3

Niveles de Dif. : 1

Continuaciones: 5

Password: No

Batería: RAM

Fases: 6 mundos

RAYMAN

Coloca un rayo de luz y color en tu Saturn

A partir de ahora hemos de añadir un nuevo nombre a la interminable lista de héroes y estrellas que desarrollan su trabajo por las diversas consolas. Es Rayman, un personaje difícil de catalogar, inquito y de aspecto desgarbado que ha creado Ubi Soft.

La historia que se desarrolla en este juego le viene como anillo al dedo, ya que el descanso no le va a estar permitido a nuestro héroe hasta que no libere a todos los Electones que están encerrados en multitud de jaulas, que se encuentran dispersas por los seis mundos que componen el juego.

Cada mundo contiene a su vez varias fases, y en todas ellas hay un medallón con seis espacios vacíos, cada uno de los cuales corresponde a una jaula de Electones que el héroe debe encontrar. Al concluir una fase se abrirán caminos que conducen a otras nuevas, de modo que en la mayoría de las ocasiones podréis escoger entre dos direcciones.

A medida que avance el juego, el Hada Belilla irá concediendo a Rayman nuevos poderes para utilizar en fases venideras, pero que también le serán muy útiles para explorar a fondo las fases por las que ya ha pasado. De este modo, en muchas ocasiones tendrá que volver sobre sus propios pasos para ver si con los nuevos poderes puede alcanzar lugares antes inaccesibles.

El juego ofrece constantes sorpresas, extraordinarios sonidos ambientales y unos escenarios de locura, tanto por su exuberante colorido como por la suavidad con que se desplaza el scroll. Y es que un personaje tan simpático como Rayman no se merecía menos.



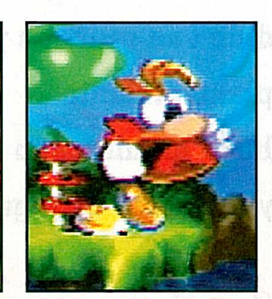
Liberar a los alegres Electones que se encuentran prisioneros en las jaulas va a convertirse en el principal objetivo de Rayman.





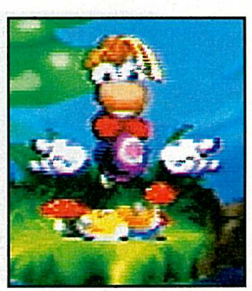
Este desgarbado y desarticulado personaje -carece de brazos y de piernas-, se caracteriza por la enorme expresividad de que hace gala en todo momento. Valgan estas pruebas.









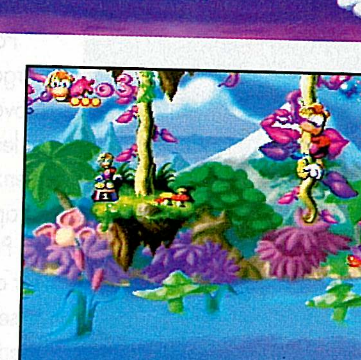




Cada cierto tiempo, el Hada Belilla irá concediendo a Rayman distintos poderes que le permitirán superar ciertas fases.

Los decorados muestran un colorido y una brillantez absolutamente espectaculares.







Completar a la perfección las distintas fases de bonus os permitirá conseguir valiosas vidas extras.

Ubi Soft os propone un cóctel explosivo. Un clásico de las plataformas que aprovecha al máximo los 32 bits de Saturn.

A pesar de que en determinados momentos del juego este mosquito trompetero intente haceros la pascua, lo cierto es que más tarde seréis buenos amigos.



RAYMAN

Gráficos 94
Pocas veces encontraréis unos decorados tan brillantes y coloristas como los que aparecen en este juego.

Música 88
Clásicas melodías de los juegos de plataformas que suenan, eso sí, con la calidad propia de un CD.

FX 93
Los variados efectos ambientan el juego de un modo excelente. Y es que parecen reales.

Movimiento 90
Una auténtica delicia. La animación de nuestro protagonista es bestial, suave y el scroll de los decorados hace que jugar se convierta en un verdadero placer.

Control 90
Para llegar a dominar todas las habilidades de Rayman no se requiere demasiada destreza.

Diversión 90
Sería una pasada completa si no fuera tan complicado en ocasiones.

OPINION:

Juegos como éste nos permiten apreciar con absoluta nitidez la notable distancia que separa los 32 de los 16 bits. En esta ocasión, Saturn hace gala de su amplísima y lujosa paleta de colores para dar vida a unos decorados de ensueño, que unidos al simpático desarrollo de la acción y a una calidad sonora más que notable, permiten situar a Rayman entre los grandes del género de las plataformas.

Por Javier Castellote

Un juego brillante en su realización y capaz de divertir con suma facilidad. Una pena que se hayan excedido con el nivel de dificultad.

Por El Viajero

Lo Mejor:
La riqueza de colorido que presentan los decorados.

Lo Peor:
Se ha elevado más de lo preciso el listón de la dificultad.

91%

Un felino con aires de actor

Garfield
Caught in the act

Sega

Plataformas

Megas: 8

Jugadores: 1

Vidas: 3

Niv. de Dif. : 1

Continuaciones: 3

Password: Sí

Batería: No

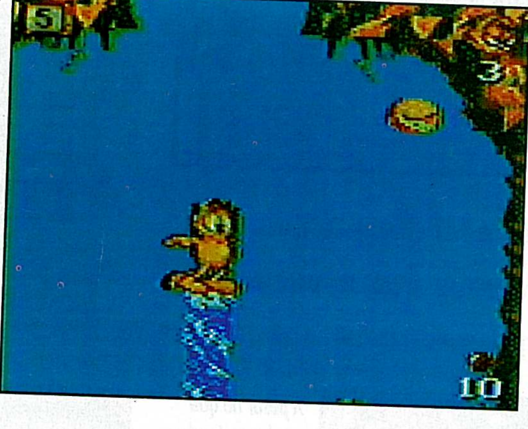
Fases: 8

Tras su discreto paso por los 16 bits, el gato más descarado y juerguista de la fauna consolera vuelve a probar suerte en el mundo del videojuego. En este caso lo hace en la portátil, con un cartucho de ocho megas que trata de colocar a la felina estrella del cómic y de la televisión en el lugar que verdaderamente se merece.

Para tal ocasión, Sega le ha encargado la elaboración del juego a Novotrade, y a estos muchachos no se les ha ocurrido otra cosa que comenzar la historia con Garfield atrapado dentro de la tele.

Por un extraño motivo, el televisor ante el que estaba cómodamente sentado le ha devorado, de tal modo que para salir de él Garfield está obligado a recuperar el mando a distancia que le devuelva a la realidad. Pero ocurre que las piezas que componen dicho mando se han desperdigado por las películas que estaba emitiendo el televisor en sus diferentes canales, así que ya os podéis imaginar lo que le toca. Garfield debe introducirse en todas las películas, un total de ocho, para recoger en primer lugar las pilas que se encuentran al final de cada escena o subfase, y sin las cuales el mando no funcionará. Luego, a la conclusión de la "peli", encontrará una pieza del mando a distancia, para lo cual tendrá que haber acabado previamente con el enemigo de fin de fase.

Sin duda, estos ocho megas tan puramente plataformeros y laberínticos sabrán ganarse la atención de los más jóvenes de la casa. Aunque sólo sea debido al carisma, la popularidad y la simpatía del personaje que protagoniza el cartucho.



Las pizzas y las hamburguesas siguen siendo los platos preferidos de este marchoso gato. Por hacerse con ellos no dudará en recurrir a los más arriesgados movimientos.



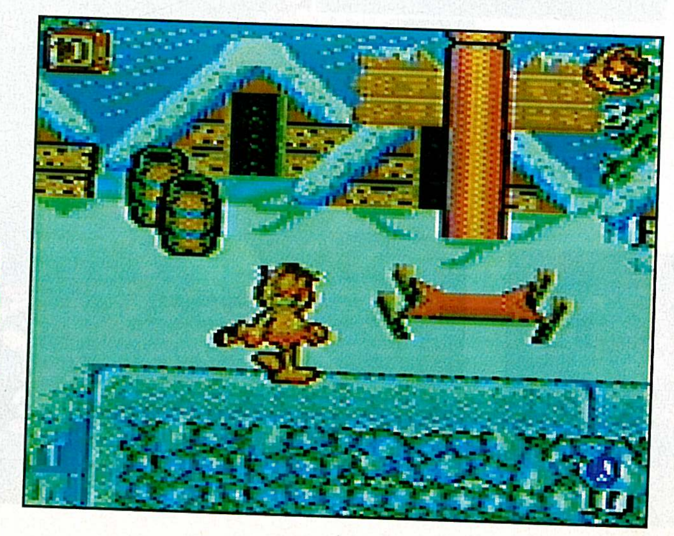
Lo que para muchos supone todo un sueño, o sea, introducirse en un televisor, para Garfield se va a convertir en una auténtica pesadilla.



El perro Odie será el primer enemigo de final de fase con el que Garfield habrá de verse las caras.







Garfield

Gráficos 89
Los chicos de Novotrade han derrochado imaginación a la hora de realizar y detallar los sprites.

Música 80
La verdad es que se limitan a acompañar decentemente el transcurso de la acción.

FX 75
La Game Gear no acostumbra a destacar por la calidad de sus efectos sonoros, y en esta oportunidad tampoco lo hace.

Movimiento 70
Garfield no demuestra en este juego tener una "agilidad felina". Se muestra lento.

Control 72
No se ejerce desde el pad un buen dominio sobre el protagonista, lo cual provoca muchas caídas fortuitas.

Diversión 80
Agradará sobre todo a los más 'jóvenes' usuarios de la portátil. Los demás no encontrarán en él el juego de su vida.

OPINION:

Este título posee una gran ventaja inicial sobre el resto de cartuchos para Game Gear: es el primero que tiene 8 megas. Sin embargo, esa superioridad no se ha sabido plasmar en el juego. Estas plataformas entretienen, debido a que se desarrollan en unos escenarios bien trabajados y a que tratan una idea original, pero a la vez resultan un tanto decepcionantes, pues muestran muy pocas cosas que no hayamos visto antes en otros juegos plataformeros para la portátil.

Por Javier Castellote

Un plataformas que destaca por sus escenarios, pero del que cabía esperar más.

Por Marty McFly

Lo Mejor:
Lo ampliamente detallados que se encuentran los escenarios.

Lo Peor:
No se le ha sabido sacar todo su jugo a los ocho megas.
En ocasiones no se ve la plataforma sobre la que se debe aterrizar.

81%





Novotrade ha sido el encargado de convertir al simpático gato en un as de las plataformas, y de recrear unos decorados "de cine".

En la pantalla de passwords, podréis encontraros a los personajes más significativos que aparecen durante el juego.



En una de las más espeluznantes películas, Garfield tendrá que visitar el tenebroso castillo del conde Dracula.

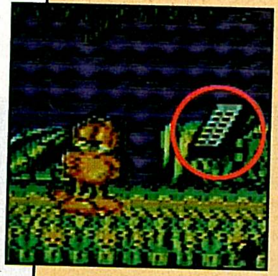




Después de ver estas imágenes, seguro que ya no os atrevéis a quedaros dormidos frente al televisor.

No, no hagas zapping

Éstos son los dos objetivos primordiales que Garfield debe afrontar en las diversas películas, si es que desea salir alguna vez de la maldita televisión que le mantiene preso. Primero debe hallar en cada subfase las oportunas pilas, para luego, ya al final de cada película, hacerse con las piezas del mando a distancia que le libere.











F1 Live Information

Escalofriantes imágenes al límite de un motor de Fórmula 1

Sega Sports

Simulador F1

Megas: CD Rom

Jugadores: 1

Competiciones: 3

Niv. de Dif. : 6

Continuaciones: 2

Password: No

Batería: RAM

Coches: 5

Sega ha apostado fuerte por los juegos de coches, lo que pasa es que aún no ha terminado de cogerles el punto.

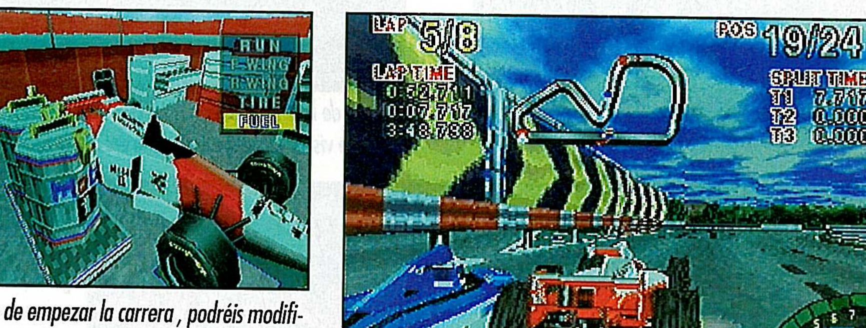
Entre «Daytona USA» y «Sega Rally», los nipones han querido regalarnos una pieza de Fórmula 1 que lleva nombre televisivo y un envoltorio que promete. «F-1 Live Information» pretende ser el programa más fiel, más real, sobre el mundo de la F-1 que jamás haya aparecido. Pero habrá que bajarle los humos: dejémoslo en que pretende ser el programa...

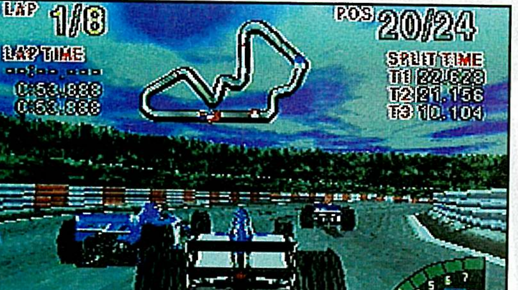
La idea de este «F-1» pasa por ofrecer sensación de pilotaje, coches de verdad, excelentes gráficos y parte de la parafernalia del circo formulero. La idea es envidiable y se acerca bastante a lo que el personal demanda últimamente en los juegos de coches. Lo que ocurre es que, al final, las cosas no son como parecen. Sin ir más lejos, este «F-1» se ha quedado en gráficos, FX y algo de la parafernalia del circo. Lo de la sensación de pilotaje, nada, para mejor ocasión. ¿Que por qué? Porque por mucha suspensión hidroactiva que se tenga, un F-1 no puede girar en plano; porque no está bien que estos coches derrapen al estilo «Sega Rally». ¿Seguimos? Otro detalle. ¿Alguien nos puede explicar por qué la sensación de velocidad varía tanto de unos circuitos a otros? Resulta que en Montecarlo, un circuito difícil con una generación de gráficos adecuada y complicadas texturas, uno va más rápido que en Hockenheim, donde presiden los árboles y no hay tanta carga de cálculos para el procesador gráfico. ¿Será la memoria? Hombre, pero si esto es un CD. Sí, mucho CD pero el juego sólo recoge seis pistas (tres de ellas inventadas) y cinco escuderías.

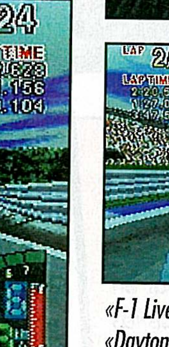
Resumiendo, que mucho esfuerzo gráfico, pero da la sensación de que estos nipones nunca han conducido un coche de Fórmula 1. Aunque se pirren por la velocidad.

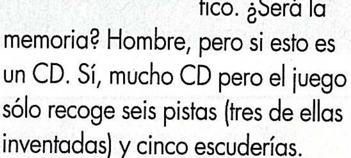


Antes de empezar la carrera, podréis modificar las condiciones de vuestro fórmula 1.

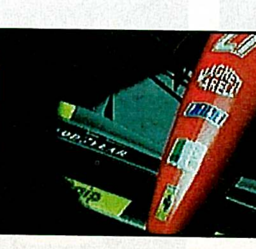
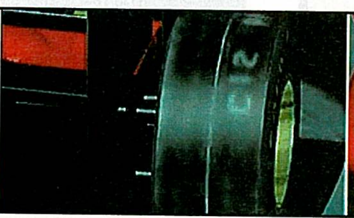
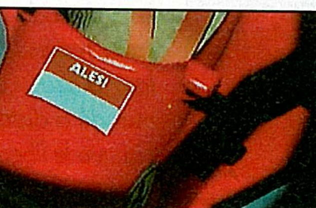








«F-1 Live» ha superado gráficamente a «Daytona», pero ha perdido su jugabilidad.



La 'intro' os dejará sentados, boquiabiertos, esperando un juego de los que hacen época.

F1 Live Information

Gráficos 84
La fidelidad a los circuitos originales (los que hay) es absoluta. El coche... Un coche de Fórmula 1 no gasta ruedas de tractor.

Música 80
Rock para las opciones y efectos de talla para el resto de la carrera.

FX 89
Los chasquidos contra vallas y edificios están bien logrados, aunque suenen a lata. En el modo Grand Prix alucinaréis con los comentarios en japonés.

Movimiento 60
Más que un F-1, todo un Xantia. El coche gira en plano y para colmo de males derrapa si los neumáticos no están en buen estado. ¿Cuándo y dónde se ha visto eso?

Control 65
Fácil si el coche está en perfectas condiciones y complicado tras el primer golpe.

Diversión 75
Si pasas por alto lo de las ruedas de tractor y resulta que tu escudería favorita está entre las elegidas, disfrutarás de la experiencia Fórmula 1 que oferta Sega.

OPINION:

«F-1 Live» pudo haber sido un gran juego de coches. Realista, efectista en rugidos, fiel a las escuderías y detallado en circuitos. Pero los chicos de Sega no supieron ponerle la guinda. Retorcieron el diseño del coche, se quedaron cortos en circuitos y marcas, paliaron la sensación de velocidad y asumieron conceptos de rally para un juego que nunca será de rally. Con todo, se agradece que títulos con intención se cuelen de rondón entre unas listas que ya se conoce todo el mundo.

Por JCK

Muy atractivo visualmente, pero a la hora de jugar pone de manifiesto sus carencias.

Por Roberto Lorente

Lo Mejor: Los detalles de los circuitos.

Lo Peor: El coche, la sensación de velocidad, la escasa base de datos.





Las derrapadas son constantes tras dos o tres vueltas. Las ruedas pierden agarre y entonces hay que entrar en boxes lo antes posible.



La fidelidad a los circuitos originales, los de verdad (arriba, el de Montecarlo), es casi absoluta. Lástima que haya sólo tres.

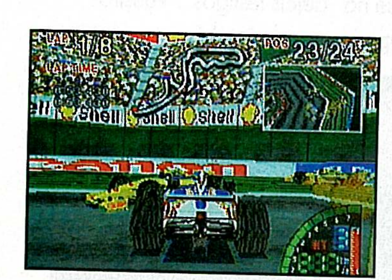
Estamos ante uno de esos juegos que sorprende a primera vista, que encanta, y que luego va decepcionando poco a poco.

¿Cuántos coches te gustaría pilotar?

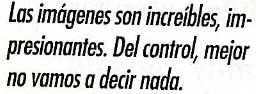
No lo digas. Con cinco es suficiente, y más si esos cinco resultan de lo mejorcito en motores de Fórmula 1. Aquí los tenéis todos. Tyrrell, McLaren, Ferrari, Williams y Benetton, más sus correspondientes pilotos a los que luego no ves. Claro que tampoco se identifica el salpicadero...











Las imágenes son increíbles, impresionantes. Del control, mejor no vamos a decir nada.









Core

Simulador

Megas: CD ROM

Jugadores: 1

Vidas: 3

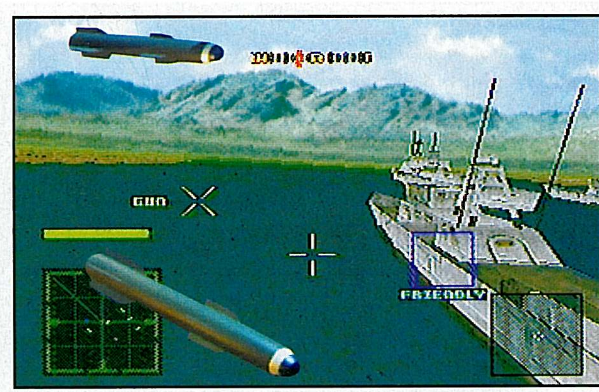
Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: -

Password: Sí

Batería: No

Escenarios: 8



Tu Saturn por las nubes

Firestorm THUNDERHAWK 2

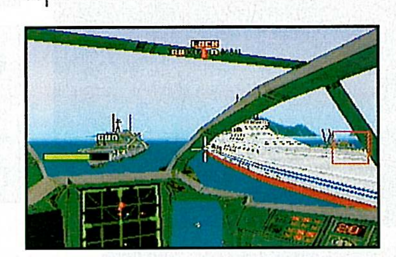
La habilidad de Core para realizar excelentes simuladores está fuera de toda duda, tal como quedó demostrado con «Thunderhawk» para Mega CD. Por eso, ahora nos invita a continuar nuestra carrera de pilotos a los mandos del helicóptero más sofisticado del mundo: el Firestorm.

A poco que os gusten los simuladores, seguro que os quedaréis prendados con este juego, ya que es, poco más o menos, el resultante de aplicarle al «Thunderhawk» original una sesión intensiva de "rendering". Desde el propio helicóptero hasta los vehículos terrestres, pasando por los decorados, todo huele a renderización masiva. No es de extrañar por tanto que la sensación de estar viendo una película nos asalte de vez en cuando.

Pero Core también nos ofrece una jugabilidad elevadísima, basada en un control muy sencillo y en una amplia variedad de escenarios y misiones. Existen 8 teatros de operaciones repartidos por todo el mundo, y en cada uno de ellos hay varias misiones diferentes. Elegir las mejores armas para cada una y planear una estrategia que permita cumplir el objetivo principal sin que nos derriben serán nuestras obligaciones.

Eso sí, si pretendéis ganar medallas y ascensos, lo mejor será que os "cebéis" con las tropas de tierra y que no "dejéis testigos". Vuestros superiores os lo tendrán en cuenta.

TodoSega RECOMENDADO TodoSega

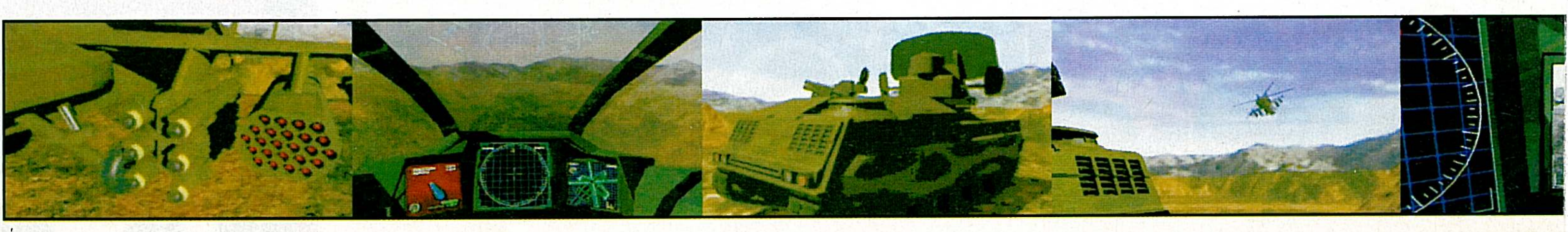


Gracias a su fácil control y a la variedad de misiones, la jugabilidad alcanza un nivel muy elevado.



Tras cada misión concluida recibiremos el correspondiente password y los ascensos y medallas que hayamos merecido.





Firestorm

Gráficos 93
Masiva utilización de polígonos y texturas que logran dar el ambiente más realista jamás visto en una consola.

Música 90
Posee la rotundidad justa para no desentonar con el resto del juego. Te podrá gustar o no, pero su calidad es innegable.

FX 90
Un verdadero derroche de efectos de sonido que recoge todo lo que se puede encontrar en una batalla.

Movimiento 91
Los fondos presentan algunos problemas de generación de polígonos, pero todo es perdonable si se tiene en cuenta la extrema suavidad del desplazamiento.

Control 91
Intuitivo y nada complicado una vez que se tiene cierta experiencia. Que el cañón apunte automáticamente hace que te "líes" un poco al principio.

Diversión 92
Los aficionados a los simuladores tendrán en este juego un aliado perfecto para matar a tiros el aburrimiento. De lo mejor para Saturn.

OPINION:

«Firestorm» supone el afianzamiento definitivo de Core como una compañía experta en el mundo de los simuladores. Frente a su predecesor de Mega CD, este juego se vale de toda la potencia gráfica de su nuevo soporte, para ofrecer unos decorados y unos vehículos de enorme realismo. El sencillo control del helicóptero y la gran variedad de escenarios y situaciones hace que resulte imposible aburrirse.

Por Roberto Lorente

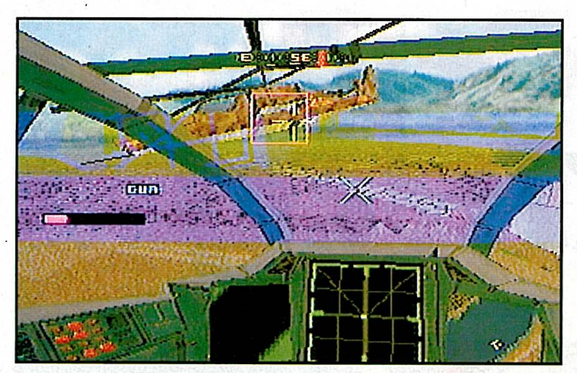
Aprovecha a tope las condiciones del soporte, gustando desde la primera partida.

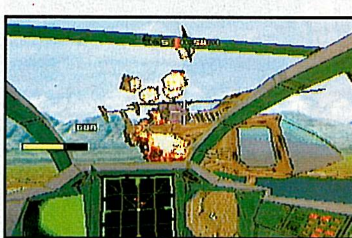
Por Javier Castellote

Lo Mejor:
El aspecto gráfico es excelente.
La jugabilidad no se resiente en absoluto con el cambio de soporte.

Lo Peor:
La generación de los fondos resulta un poco lenta en determinadas situaciones.

92%



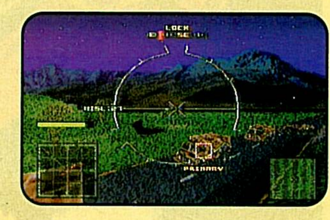
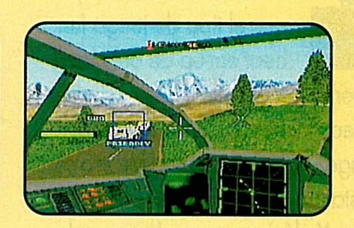


Elegir las mejores armas para cada misión y planear una buena estrategia serán las bases para que el Firestorm triunfe.



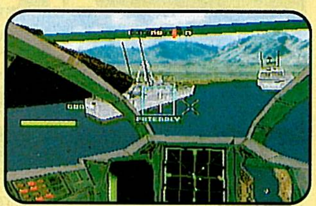
Elegir correctamente el armamento del helicóptero facilitará mucho la misión.

Misiones "imposibles"

«Firestorm» nos propondrá una larga serie de misiones diferentes. Algunas pondrán a prueba nuestra habilidad para escoltar convoyes aliados, pero en otras la consigna general consistirá en destruir rápidamente el objetivo principal. La defensa antiaérea opondrá la resistencia necesaria para que convertirse en héroe no resulte una tarea fácil.









Para controlar perfectamente el helicóptero, dispondremos de 3 vistas diferentes. Entre ellas destaca una exterior de gran belleza gráfica.





Separation Anxiety

Acclaim

Beat'em-up

Megas: 24

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

Niv. de Dif. : -

Continuaciones: -

Password: Sí

Batería: No

Fases: 10

La palabra que mejor define la nueva incursión de Spiderman en Mega Drive es "clásico". Clásico porque el tipo de juego (un beat'em-up de desplazamiento horizontal) sigue al dedillo la líneas marcadas por «Streets of Rage». Clásico porque los protagonistas son unos asiduos de la 16 bits. Y clásico porque las novedades brillan por su ausencia.

Todo en este juego tiene un aire de "ya visto" que no ayuda demasiado a entregarse a él de lleno. Para que os hagáis una idea, en «Separation Anxiety» no falta la habitual fase de desplazamiento vertical (el ascensor de siempre) ni los golpes especiales de turno. Si queréis algo inédito (aunque no por ello original), tendréis que fijaros en el argumento de la historia.

Las más recientes aventuras del Hombre Araña en el mundo del cómic han tomado forma de videojuego de la mano de Acclaim.

En ella se recogen las últimas aventuras del hombre araña aparecidas en nuestro país en cómic, junto a otras que llegan directamente desde los EEUU. De ahí que podamos escoger como protagonista tanto a Spiderman como a Venom (o a ambos en el modo dos jugadores) y que aparezcan los Simbiontes y la Fundación para la Vida como enemigos a derrotar. También merece la pena resaltar el hecho de que mediante un ítem especial (que se puede recoger durante la aventura) podamos "invocar" a otros superhéroes para que nos ayuden en un momento de agobio.

A modo de resumen, podríamos concluir diciendo que «Separation Anxiety» exprime hasta sus últimas consecuencias la fórmula del beat'em-up, sin aportar nada que pueda enriquecer este género. Si os gustan este tipo de juegos y sois unos fanáticos de la Marvel, no tendréis ningún problema para disfrutar con él. De lo contrario, puede que se os haga un poco pesado.



El cómic se hace videojuego



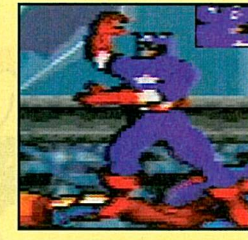
Los enemigos no son muy variados, pero lo que no se les puede negar es su insistencia.





La única fase de desplazamiento vertical es ésta que podéis observar en la imagen. Seguro que os suena esta situación de otros juegos.

Amigos para siempre


Un superhéroe que se precie nunca viaja solo, y Spiderman tiene fama de chico listo. De ahí que por el camino pueda recoger unos items especiales, que le permiten llamar a otros superhéroes para que le presten su ayuda.



Tanto Spiderman como Venom poseen un par de buenos golpes especiales que les sacarán de los peores atolladeros.





El objetivo del juego es neutralizar a todos los Simbiontes para enfrentarse finalmente a Carnage.

El ya tradicional beat'em up de desarrollo horizontal ha sido la fórmula de juego elegida para el regreso de Spiderman y sus compañeros de la Marvel a los 16 bits.





El lanzador de telas de araña de Spiderman tendrá que funcionar a pleno rendimiento si es que pretende derrotar al correoso Carnage.



Los enemigos tratarán de rodearos en cuanto os despistéis. Lo mejor es no perderlos de vista.

Separation Anxiety

Gráficos 87
El colorido de las fases recuerda al de los comics. Los personajes también están recreados de forma fiel.

Música 75
Suena demasiado metálica pero, por lo menos, no tenemos que soportar siempre la misma melodía de fondo.

FX 70
Exceptuando un par de efectos, el resto no pasaría un control de calidad medianamente exigente.

Movimiento 75
El desplazamiento de los escenarios es correcto, pero se echa de menos un poco más de velocidad en los movimientos del protagonista.

Control 75
El pad de 6 botones simplifica muchas de las acciones que pueden ejecutar estos superhéroes.

Diversión 75
La repetición de enemigos y de situaciones no es buena en un juego de este tipo. La dificultad se ajusta mejor en el modo dos jugadores.

OPINION:

Siguiendo la estela del inimitable «Streets of Rage», han ido surgiendo bastantes títulos. «Separation Anxiety» puede ser considerado uno más, pero con el aliciente de contar con unos personajes "famosos". Aunque no aporta nada nuevo al género, a los fanáticos de la Marvel les encantará.

Por Roberto Lorente

El clásico beat'em-up cuya nota más destacada la ponen los carismáticos personajes de Marvel que lo protagonizan.

Por Javier Castellote

Lo Mejor:
El modo dos jugadores.
Poder "invocar" a otros superhéroes de la Marvel.

Lo Peor:
Que Spiderman y Venom no tengan más golpes especiales.





Electronic Arts

Deportivo

Megas: 24

Jugadores: 1-4

Ligas: 12

Niv. de Dif. : 2

Continuaciones: -

Password: Sí

Batería: No

Equipos: 237

Fútbol televisado en la 32X

FIFA Soccer '96

Estamos invadidos por la "futbolmanía". Ya no sabemos qué más podemos hacer para tener nuestra dosis diaria de deporte rey. No sólo nos "tragamos" todos los partidos de la tele, sino que además nos gastamos los cuartos en cualquier cartucho que tenga al fútbol por protagonista. GG, MS, MD y Saturn ya cayeron en las redes del balompié electrónico y ahora es el turno de MD 32X.

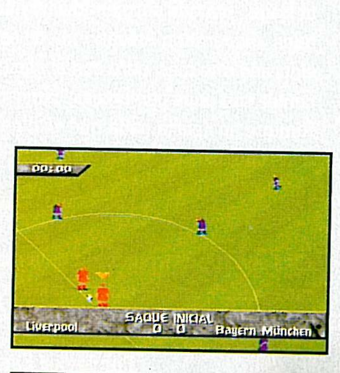
«FIFA Soccer 96» es el primer simulador que se interna en los circuitos de la MD 32X, y para hacerlo cuenta con el mejor apoyo posible: la versión MD.



La potencia gráfica de la Mega Drive 32X va a ser explotada al máximo en juegos como éste.

De ella ha heredado el sistema de menús, las opciones y hasta las melodías, pero es en los gráficos donde esta versión cobra personalidad propia. Un total de 6 cámaras estratégicamente ubicadas dan la posibilidad de seguir los partidos desde el ángulo que más guste, ya sea desde lo más alto del estadio o pegados a la banda. Así, cualquier cosa que ocurra en el campo la tendremos en primer plano.

Otro tema bien distinto es si con tanto derroche "visual" va a quedar sitio para divertirse jugando. En principio parece que sí, pero con reservas. Sí, porque 4 jugadores simultáneos se divierten siempre, porque 12 ligas mundiales con los jugadores reales atraen a cualquier aficionado, porque EA sabe lo que se hace... Las reservas vienen de la mano de un control mediocre y de un scroll lento, lo que perjudica en exceso la fluidez del juego.







Los videomarcadores del estadio de fútbol continuarán mostrándonos animaciones atractivas e incluso divertidas cada vez que se marque un gol.

Renovarse o morir

El tiempo pasa y «FIFA Soccer» se adapta a ello lo mejor que puede. Una mirada al pasado basta para observar que los cambios siempre han sido a mejor. ¿Estaremos ante el mejor «FIFA Soccer» posible? La respuesta la tenéis vosotros.



«FIFA Soccer '96». MD 32X



«FIFA Soccer '95». Mega Drive



«FIFA Soccer '96». Mega Drive



Las opciones de juego no son muy diferentes a lo que pudimos ver hace poco en el «FIFA» de Mega Drive.





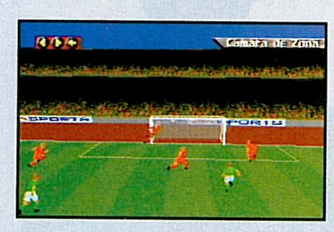
Lo mires por donde lo mires...

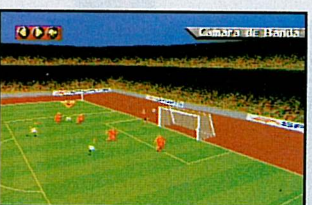
El despliegue gráfico de esta versión permite que una misma jugada sea observada desde muy diversos ángulos. Para ello, basta con ir al menú y cambiar de cámara.



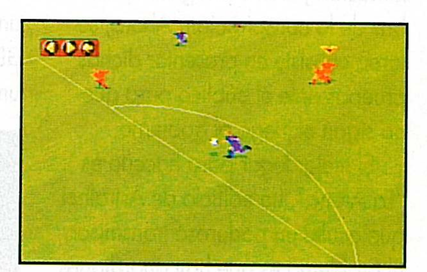






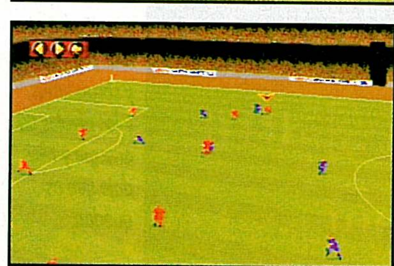


Esta versión para MD 32X recoge las virtudes de la última aparecida para MD y le añade un juego de seis vistas diferentes que aportan gran vistosidad.



La animación de los jugadores sigue siendo muy buena. Si os fijáis atentamente, descubriréis numerosos detalles de calidad en sus movimientos.





Las alineaciones de cada uno de los equipos incluirán a todos sus jugadores reales.



Los partidos amistosos permiten enfrentar a los mejores equipos de cada liga para que forméis una apasionante Copa Mundial de Clubs en vuestra propia casa.

FIFA Soccer 96

Gráficos 86
De lo mejorcito. Las múltiples cámaras que siguen el juego hacen que te puedas meter en medio del partido.

Música 79
El repertorio musical no es nada variado, pero eso no influye en absoluto en el tono general del juego.

FX 80
Las voces digitalizadas no alcanzan el nivel esperado, mientras que el resto de efectos cumplen sin hacer alardes.

Movimiento 78
Depende de la vista escogida, pero se nota que la acción discurre "a tirones" en algunos casos.

Control 79
No hay quien consiga activar el jugador deseado. Siempre se acaba controlando a uno que está lejos del balón.

Diversión 82
Contiene todas las opciones que han hecho de «FIFA Soccer» lo que es, incluidas las novedades del último cartucho de MD.

OPINION:

Puestos a aprovechar las posibilidades que la consola permite, la gente de EA ha preferido centrarse en los gráficos. El resultado es evidente: «FIFA Soccer 96» es uno de los juegos de fútbol más atractivos que hemos visto. El problema es que la jugabilidad se resiente demasiado del esfuerzo realizado en este apartado, y que cuesta mucho engancharse debido al deficiente control y a la excesiva lentitud de las acciones.

Por Roberto Lorente

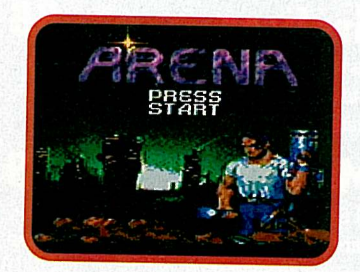
La jugabilidad es el punto más importante de los simuladores deportivos, y en ese aspecto «FIFA 96» deja bastante que desear.

Por Javier Castellote

Lo Mejor:
Las múltiples vistas.
Es otra forma de "jugar" con un simulador de fútbol.

Lo Peor:
El control de los jugadores.

79%



Sega

Acción

Megas: 4

Jugadores: 1

Vidas: 3

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: -

Password: Sí

Batería: No

Fases: 20

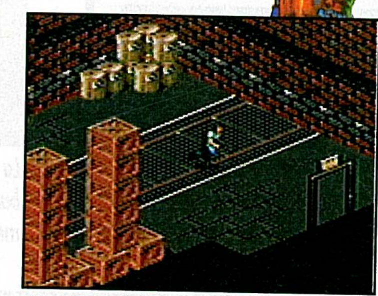
Dispara bien y no mires a quién

Elegir el arma adecuada, disparar con precisión e ingeniárselas para abrir puertas es todo lo que «Arena» os exige.

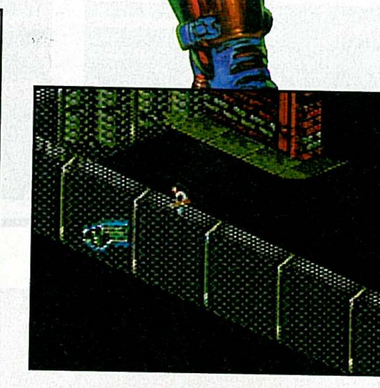
Estamos en el año 2026 y el gobierno en el poder está corrompido hasta la médula. Las maniobras ilegales de los mandatarios incluyen un acuerdo secreto con Astralnet (una compañía de difusión que se encarga de lavar el cerebro de los ciudadanos). Todo está bajo el control del gobierno. ¿Todo...? No, un pequeño grupo de rebeldes encabezados por Guy Freelander se resisten a la dominación y han conseguido pruebas de la conspiración. Ahora, su tarea consiste en presentar dichas pruebas ante el público para que no sigan el juego al gobierno.

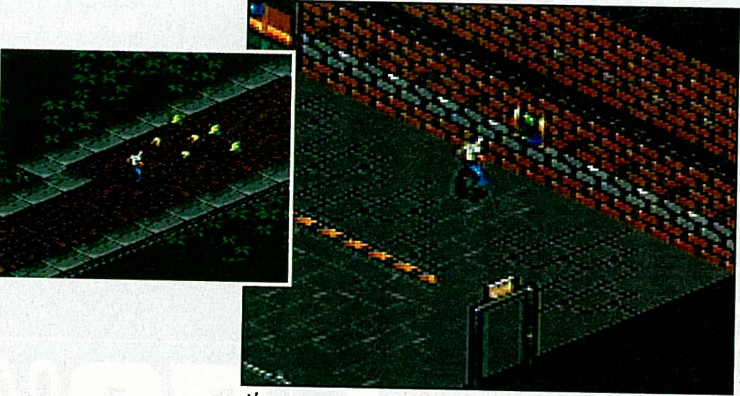
El mejor lugar para hacerlo es "La Arena", un edificio de Astralnet que oculta un poderoso transmisor. El problema es que hay guardianes por todas partes y que los sistemas de seguridad bloquean las puertas inmediatamente. Complicada misión, ¿verdad? Pues ya os podéis ir imaginando quién va a controlar a Guy Freelander a través de las 20 fases que le separan de "La Arena".

Para eliminar a los guardianes, contaréis con un arma principal (ametralladora, lanzallamas, etc.) y una secundaria (unas granadas o un cuchillo). Y en cuanto a las puertas, requerirán de unas tarjetas que están ocultas en unos escenarios que, de la mano de una vista isométrica en 3D, habréis de recorrer una y mil veces.

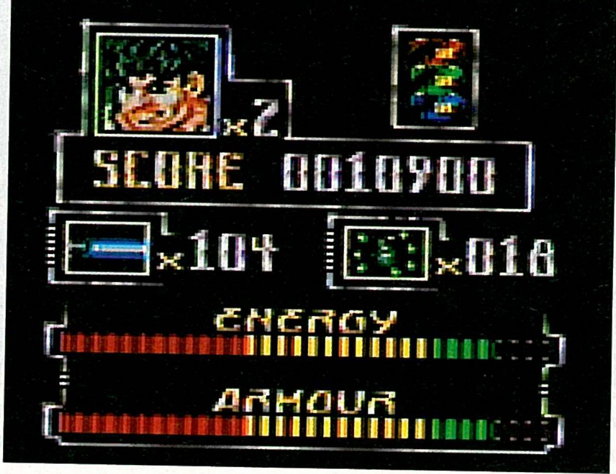


Más de 100 habitaciones diferentes os separan del transmisor de Astralnet.



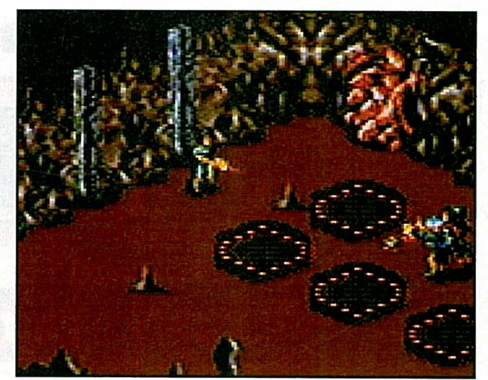


Algunas puertas están aseguradas con tarjetas de acceso, pero otras se abren simplemente accionando el interruptor apropiado. Claro que lo difícil es encontrarlo...



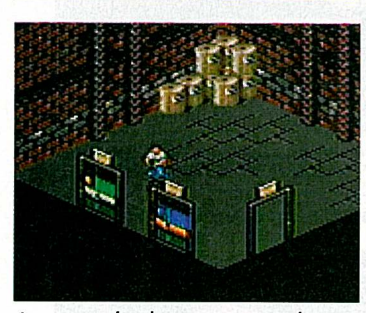
En esta pantalla se muestran todas las tarjetas de acceso que poseéis, las armas principales y secundarias, y los niveles de energía y blindaje que os quedan.

Arena



Algunas entradas se ocultan tras paredes falsas. Basta con dispararlas para que se abran al instante.

Lejos de todo tipo de complicaciones, este juego basa su encanto en la acción y el entretenimiento.

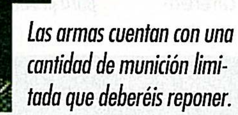




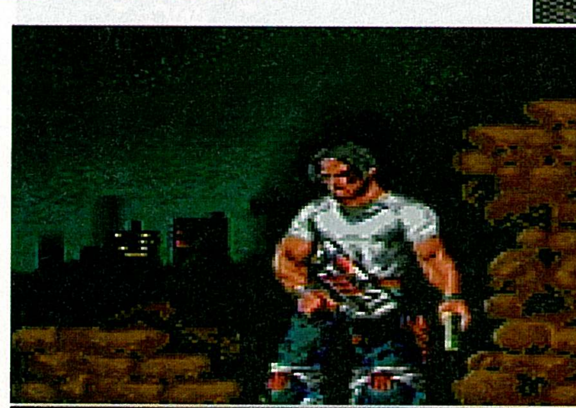
Una de cal...

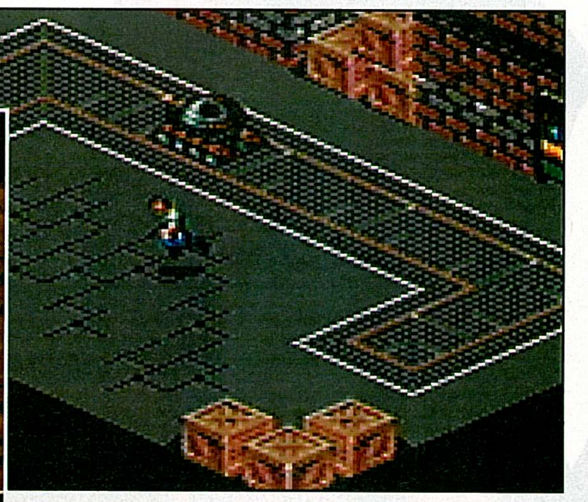
***1-2.** Vuestra ametralladora principal podrá ser cambiada por otras, hasta un total de 5 diferentes. **3.** La inevitable recarga de energía. **4.** Transporte rápido hasta otro icono igual. **5.** El complemento perfecto a las ametralladoras tradicionales. **6.** Abre determinadas puertas. **7.** Abre las puertas de su color. **8.** Maravillosa vida extra.*

Las puertas de color requieren tener la tarjeta correspondiente para ser abiertas.



Las armas cuentan con una cantidad de munición limitada que deberéis reponer.





Los enemigos os complicarán la tarea de hallar la salida a cada una de las 20 laberínticas fases que componen el cartucho.

Gráficos 87
Decorados en 3D con perspectiva isométrica y una realización destacada. Por su parte, el protagonista presenta unas animaciones muy cuidadas.

Música 88
Los más marchosos de cada casa disfrutarán de lo lindo con unas melodías de lo más "discotequero".

FX 78
No hay mucho donde escoger en este cartucho. Tiros y explosiones acaparan la mayor parte de los efectos sin resaltar excesivamente.

Movimiento 84
El desplazamiento del personaje es bastante suave, aunque algo lento teniendo en cuenta el género de que se trata.

Control 85
La respuesta al pad es inmediata. La única pega es lo difícil que resulta disparar con garantías con esta perspectiva.

Diversión 86
Gracias a los passwords es más sencillo "engancharse" a «Arena» desde el primer momento. Los amantes de la acción disfrutarán de principio a fin.

OPINION:

Si existiera un Oscar al juego más original, seguro que «Arena» no estaría ni nominado. Sin embargo, no se puede negar el atractivo que ofrece un planteamiento simple, que basa en la acción todo su interés. Para que el entretenimiento no decaiga, la dificultad de algunas fases queda contrarrestada por los siempre útiles passwords de nivel.

Por Roberto Lorente

Acción total y diversión sin muchas pretensiones en un buen cartucho de GG.

Por Javier Castellote

Lo Mejor:
Es tremendamente jugable.
El desplazamiento de la pantalla resulta ultrasuave.

Lo Peor:
La vista escogida "engaña" un poco a la hora de moverse.





Acclaim

Deportivo

Megas: 4

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Niv. de Dif. : 5

Cont.: Infinitas

Password: No

Batería: No

Luchadores: 8

Ocho hombres sin piedad

WRESTLEMANIA The arcade Game

Con tantos peligros en las calles, nunca está de más aprender a defenderse por uno mismo. Si algún día os animáis a seguir este consejo, las opciones son variadas. Por un lado, podéis acudir al gimnasio de la esquina y dedicaros a aprender el noble arte de repartir golpes con acento oriental. Por otro, y de forma más sencilla (y barata), podéis acercaros hasta «Wrestlemania».

En este cartucho vais a comprobar fácilmente cómo se puede ganar uno la vida si es un poco camorrista. Lo único que necesitáis es una Mega Drive, una par de pad's (por si los amigos se atreven en el modo dos jugadores) y una caja de tiritas.

Con estos elementos al alcance de la mano, ya podéis adentraros de lleno y con paso firme en el mundo de la lucha libre americana.

Un total de 8 luchadores, a cuál más fiero y con el repertorio más completo de mamporros que podáis recordar, os esperan en el interior de un juego que llega avalado por su exitoso pasado en las recreativas. Controlando a uno de ellos tomaréis parte en las dos competiciones de wrestling más prestigiosas: el campeonato intercontinental y el campeonato de la federación mundial de wrestling.

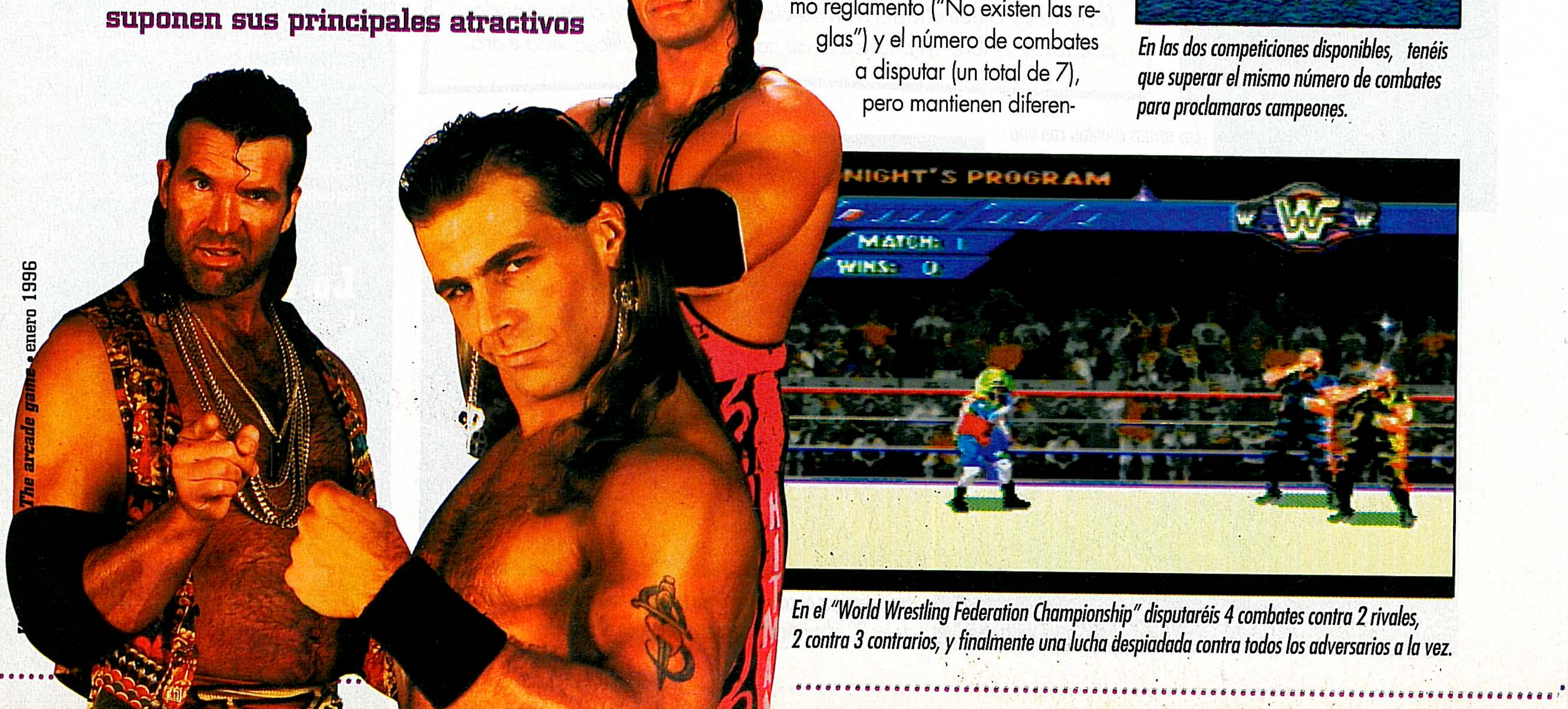


Ambos torneos comparten el mismo reglamento ("No existen las reglas") y el número de combates a disputar (un total de 7), pero mantienen diferencias en lo relativo al número de contrarios a los que os vais a enfrentar (1, 2, 3, 8...) en un mismo combate. El ganador del evento será aquél que logre derrotar a todos sus adversarios en confrontaciones al mejor de 3 asaltos.



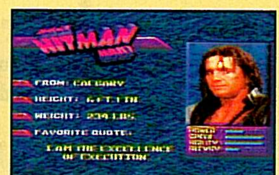
En las dos competiciones disponibles, tenéis que superar el mismo número de combates para proclamaros campeones.

Luchadores digitalizados, movimientos asombrosos y espectacularidad a manos llenas suponen sus principales atractivos



En el "World Wrestling Federation Championship" disputaréis 4 combates contra 2 rivales, 2 contra 3 contrarios, y finalmente una lucha despiadada contra todos los adversarios a la vez.

Famosos y residentes en MD

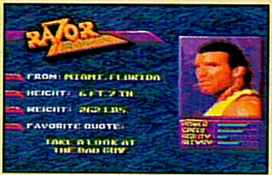





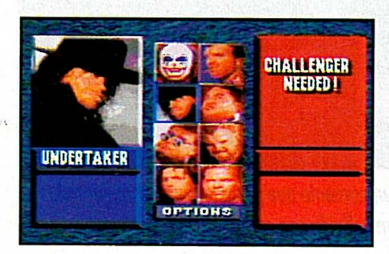
Estos 8 angelitos han sido sacados directamente del campeonato del mundo de wrestling, y por tanto puede que su aspecto os resulte muy familiar.

Si habéis seguido las retransmisiones por Tv, os daréis cuenta de que el proceso de digitalización de los luchadores ha sido excelente.






Acclaim ha sido la encargada de trasladar este gran éxito de las recreativas a los 16 bits.













Si os lanzan fuera del ring empezaréis a perder energía rápidamente, así que debéis tratar de evitar que os saquen del cuadrilátero.



Cada luchador dispone de varios golpes secretos que deberéis descubrir rápidamente si queréis ser campeones del mundo.

WrestleMania

Gráficos 91
La calidad de las digitalizaciones de los luchadores compensa el hecho de que en los fondos no se hayan esmerado mucho.

Música 73
Si dijéramos que es pobre, le haríamos un flaco sabor a los necesitados. Eso sí, al menos se puede desconectar.

FX 70
Sigue los mismos pasos que su armoniosa compañera, pero con el agravante de que no se puede desconectar.

Movimiento 90
Tan suave y fluido que sorprende que los luchadores estén digitalizados.

Control 90
Estupendo lo mires por donde lo mires. Los golpes especiales requieren un poco de práctica, pero luego...

Diversión 88
Las escasas opciones de juego desvirtúan el buen tono general del cartucho, pero aun así resulta muy divertido.

OPINION:

Ateniéndonos a la cantidad de juegos de este tipo que han salido al mercado, el wrestling y la MD se llevan estupendamente. Pues bien, entre todos ellos «Wrestlemania» es el que está mejor logrado gráficamente, aunque a nivel sonoro no resulta una maravilla.
Por lo demás, el escaso número de luchadores y las limitadas opciones de juego perjudican en exceso a un cartucho que apuntaba mucho más alto.

Por Roberto Lorente

Tiene pocas opciones, pero resulta entretenido. Si os gusta la lucha libre, sabréis disfrutar con lo que ofrece.

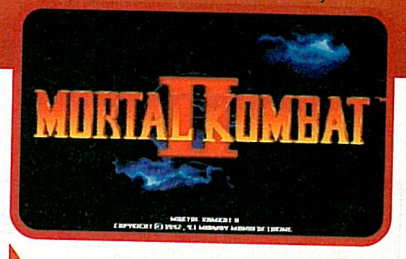
Por El Viajero

Lo Mejor:
Las animaciones de los luchadores.
Algunos golpes son una pasada.
El modo dos jugadores, en el que se puede cooperar o enfrentarse.

Lo Peor:
El sonido es muy cutre.
La escasez de opciones.



Acclaim• Lucha • Megas: CD ROM • Jugadores: 1 ó 2 • Vidas: 1 • Niv. de Dif. : 5 • Cont.: 6 • Luchadores: 12

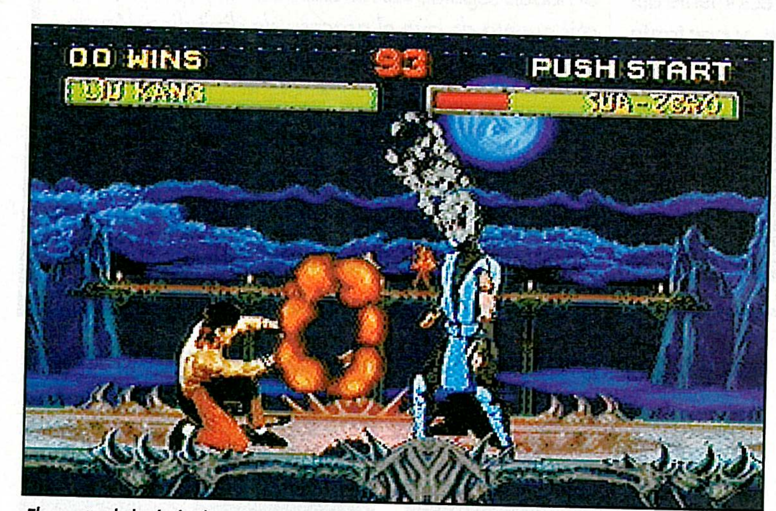


¿Demasiado tarde...?

Mortal Kombat 2

No se puede decir que el lanzamiento de «MK 2» para Saturn sea una novedad excesivamente atrayente. No por el juego en sí, que tiene el encanto de siempre, sino por el hecho de que a estas alturas lo suyo hubiera sido saltarse esta entrega e ir directamente a por la tercera (ya aparecida en MD).

Pero en fin, una jugada del destino nos ha puesto de nuevo ante este juego y no tenemos más remedio que centrarnos en él. Quizá con el tiempo podamos ver un «MK 3» en Saturn, pero mientras tanto nos tendremos que conformar con el segundo «Mortal Kombat» que todavía tiene diversión para rato.



El tamaño de los luchadores ha experimentado un aumento que permite apreciar mejor todos sus detalles. La animación resulta ahora mucho más fluida que en versiones anteriores.



Para empezar, hay que tener en cuenta que las ventajas que ofrece un soporte de 32 bits tienen que repercutir obligatoriamente en un juego, y éste no iba a ser menos. Respecto a su versión MD podemos apreciar unos luchadores más grandes, mejor definidos y con una animación más suave y fluida. En el apartado sonoro también hay datos destacables, como la calidad digital de las melodías y la inclusión de alguna "tonadilla" nueva.

En cuanto al resto del juego no se aprecian diferencias significativas, acercándose mucho más a lo que vimos en la recreativa de lo que lo hacía la versión para 16 bits. Saturn, en definitiva, os acerca la recreativa hasta casa.

Gráficos 92
Lo más parecido a la recreativa que puedas encontrar en una consola.

Música 89
De una notable calidad y con algunas melodías nuevas.

FX 89
Recoge muchos de los efectos que desaparecieron en la versión MD.

Movimiento ...91
Los nuevos planos de animación incluidos consiguen ofrecer un movimiento más realista y fluido.

Control 90
Hacer un 'Finish Him' sigue teniendo su misterio, pero no se controla mal.

Diversión 80
Es un gran juego de lucha, pero se ha quedado atrás respecto a versiones mejoradas y más actualizadas.

OPINION:
Tiene el atractivo de los mejores juegos de lucha pero ha llegado demasiado tarde y eso duele.

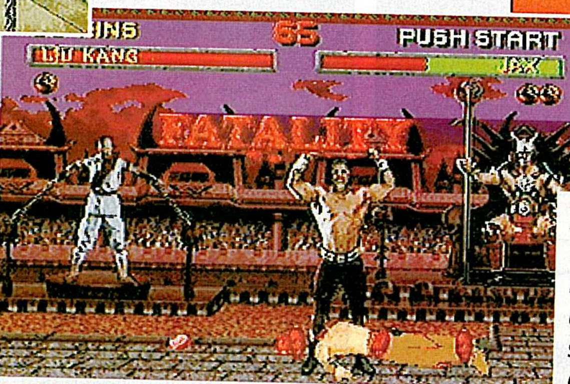
85%



La versión de MK2 para Saturn mantiene una enorme fidelidad a la recreativa.

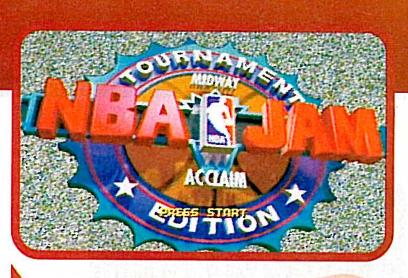
En «MK 2» no os faltarán ni los Babalities ni los Friendship que tanta espectacularidad dan al juego (si es que lográis hacerlos, claro).







Además de los doce luchadores "oficiales", también podéis encontrar a los personajes ocultos del arcade original.



Acclaim • Deportivo • Megas: CD ROM • Jugadores: 1-4 • Vidas: - • Niv. de Dif. : 5 • Cont.: Graba • Equipos: 28

Tiro de 32 bits

NBA JAM
Tournament Edition

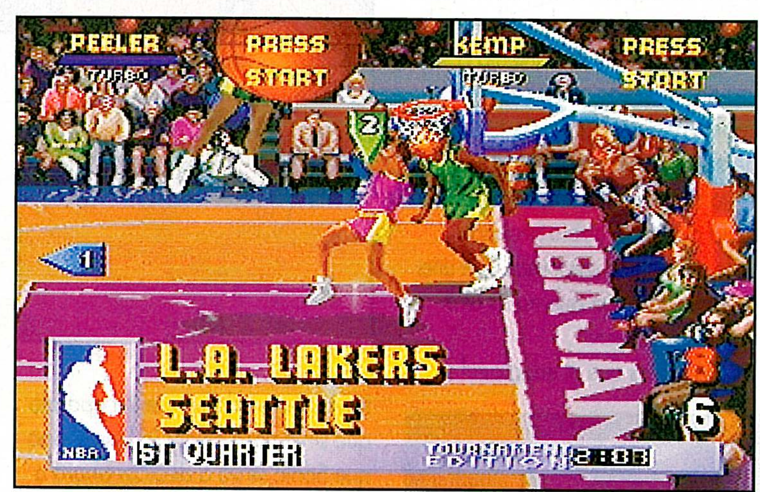
Las escasas novedades que «NBA Jam T.E.» ofrecía respecto a su predecesor en los 16 bits empañaron un tanto su valoración.

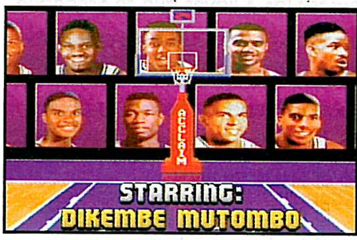
Hoy, en otro formato que carece de antecedentes con los que comparar, ese handicap desaparece. Por suerte o por desgracia, Saturn experimenta la espectacularidad del «NBA Jam» por primera vez, y quien descubra ahora este juego se encontrará con un compacto lleno de diversión potencial a la espera de intrépidos usuarios.

Hasta un total de 4 participantes simultáneos podrán experimentar en sus propias carnes un juego de baloncesto NBA, que se olvida de las limitaciones del reglamento e incluye otros muchos atractivos. Entre ellos, destacamos la posibilidad de meter canastas de hasta 9 puntos o la de recoger items que aumentan el porcentaje de acierto en el tiro, la dureza defensiva...

En fin, se trata sin duda de un juego altamente recomendable, que todo poseedor de una Saturn no debe pasar por alto si lo que pretende es, simplemente, divertirse.







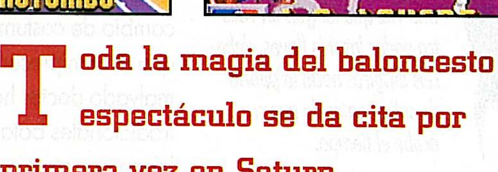




Toda la magia del baloncesto espectáculo se da cita por primera vez en Saturn.



Los 'Hot Spots' os permitirán anotar canastas de hasta 9 puntos.



Una serie de escenas digitalizadas en el descanso del partido es la única novedad destacable respecto a anteriores versiones.



Gráficos 91
La sensación de profundidad ha sido mejorada con respecto a la versión MD y los jugadores son algo más grandes.

Música 88
Las mismas melodías de siempre, pero con mejor calidad.

FX 88
Los 32 bits de la Saturn ayudan a mejorar las voces digitalizadas.

Movimiento ...89
Algo más lento de lo que sería recomendable, pero muy bueno al final.

Control 90
El pad de la Saturn permite jugar con el turbo sin problemas.

Diversión 92
A cuatro jugadores es insuperable. No te lo puedes perder.

OPINION:
Hasta el momento es el único juego de basket disponible, pero tiene calidad como para vencer a cualquier rival.

91%

SONIC LABYRINTH © SEGA 1995

Sega

Arcade

Megas: 4

Jugadores: 1

Vidas: 10

Niv. de Dif. : -

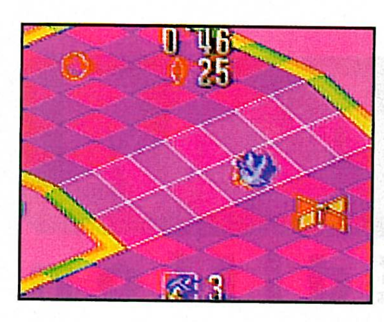
Cont.: Infinitas

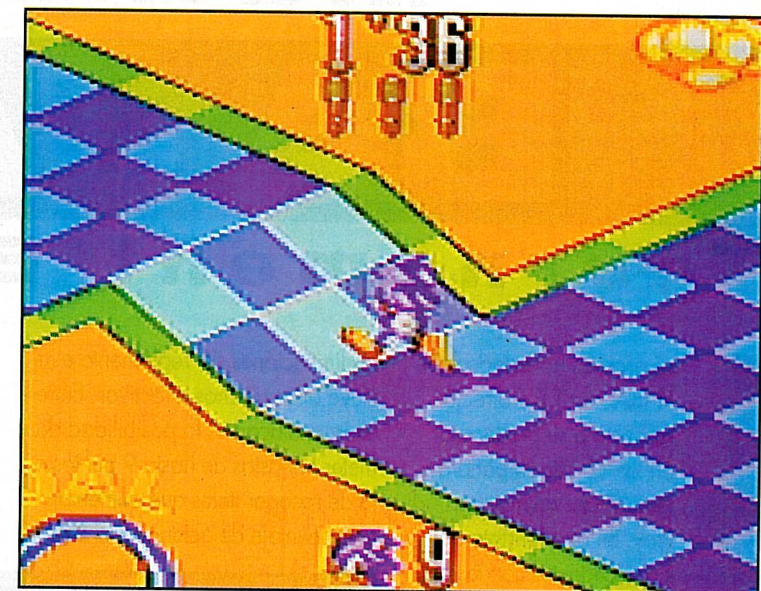
Password: Sí

Batería: No

Fases: 16

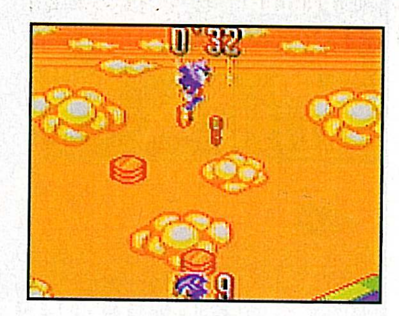
Por un puñado de llaves





Cuantos más años lleva Sonic en esto de los videojuegos, más recursos acumula. Después de unos comienzos dedicados casi en exclusiva a recolectar anillos, este erizo se desquitó con un cartucho en el que hacía de bola de pinball. No contento con tener dos empleos, probó fortuna como conductor de coches, para demostrar que la velocidad se lleva en la sangre. Y ahora, cuando parecía que ya lo había probado todo, Sonic nos sorprende con una nueva ocupación que no es otra que la de "llavero".

No, no es que el erizo azul se haya convertido en ese útil aparato que sirve para colgar la llaves, sino que Sonic se va a dedicar ahora a buscar las 3 llaves que se esconden en cada una de las fases que componen su nuevo cartucho. Sólo cuando tenga las tres en su poder, podrá abrir la puerta que da acceso al siguiente nivel.





Una vez que tengáis en vuestro poder las tres llaves, deberéis dirigiros hacia la puerta de salida antes de que se acabe el tiempo.

El principal instigador de este cambio de costumbres no es otro que el omnipresente Robotnik. El malvado doctor ha cambiado las tradicionales botas de nuestro veloz héroe por otras que le impiden correr, y esta situación se va a mantener hasta que recupere las esmeraldas del Caos. Por lo menos no ha perdido su ataque rodante, lo cual le va a venir muy bien a la hora de recorrer los cuatro laberínticos mundos (divididos en 4 fases cada uno) que componen esta aventura. Y es que, como podéis suponer, el erizo se topará con numerosos enemigos que intentarán arrebatarle las llaves. Y además, al término de la cuarta fase de cada mundo le aguarda el jefe final de turno, receloso de darle a Sonic su correspondiente esmeralda del Caos.

Sonic ha cambiado sus tradicionales plataformas por un enrevesado laberinto, en el que deberá plantar cara a un buen número de enemigos.

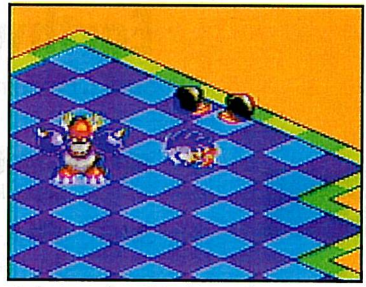
Sonic Labyrinth

Sonic y sus monitores





Sonic ha cambiado de tipo de juego, pero no ha podido resistir la tentación y se ha traído consigo las mismas ayudas de siempre. Representadas por monitores, las podréis encontrar repartidas por todo el mapeado y escondidas bajo los símbolos de la derecha.



En la cuarta fase de cada mundo, os espera el jefe final con una esmeralda del Caos.

Las esmeraldas del Caos, Robotnik y los anillos de turno se dan la mano con nuevos elementos para crear un Sonic muy diferente a los demás.





Las llaves suelen encontrarse bastante bien protegidas por los secuaces de Robotnik.



Junto a las 16 fases normales existen 2 puertas especiales que dan acceso a otras tantas fases de bonus muy interesantes.





Para librarse del efecto dañino de las botas del Dr. Robotnik, nuestro amigo Sonic tendrá que recoger todas las esmeraldas del Caos antes de que se acabe el tiempo.



Sonic Labyrinth

Gráficos 89
Los escenarios, aunque relativamente simples, tienen un acabado perfecto. Y lo mismo sucede con los personajes.

Música 82
No creo que se lleve ningún 'Grammy', pero acompaña con sus marchosas melodías las evoluciones de Sonic.

FX 79
No descubriréis nada especialmente maravilloso en este apartado, aunque tampoco se le puede exigir mucho más a la GG.

Movimiento 90
El comentario es obvio tratándose del puercoespín más rápido del mundo consolero: no corre, vuela.

Control 90
Simple como el mecanismo de un chupete. Un botón y el pad de dirección se bastan para dirigir a Sonic a placer.

Diversión 89
La idea es buena, pero se queda a medio camino debido al pobre número de fases que componen el cartucho.

OPINION:

Siempre es agradable ver a Sonic haciendo algo que no sea saltar de plataforma en plataforma en busca de anillos. «Sonic Labyrinth» es una original forma de entretenerse, con la ayuda de un personaje que demuestra su polivalencia. Con juegos como éste, me temo que tendremos erizo para mucho rato.

Por Roberto Lorente

Demasiado sencillo para los "jugones" habituales, pero bastante más entretenido para el resto de los mortales. Lástima que sea tan corto.

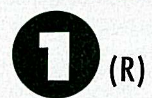
Por Javier Castellote

Lo Mejor:
Que Sonic haga algo original para variar. El movimiento es hiper-rápido.

Lo Peor:
Que no nos libremos de Robotnik, los anillos, las esmeraldas del Caos... Sólo tiene cuatro mundos.

89%

Mega Drive

 (R)

Earthworm Jim 2

Shiny ◊ Plataformas ◊ TS nº 32

2(5) **FIFA Soccer '96**
E.A. ◊ Deportivo ◊ TS nº 32

3(2) **Micromachines 96**
Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 32

4(3) **Comix Zone**
Sega ◊ Beat'em-up ◊ TS nº 31

5(7) **Super Skidmarks**
Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 33

6(4) **Theme Park**
E.A. ◊ Estrategia ◊ TS nº 26

7(N) **Maui Mallard**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 34

8(9) **Phantasy Star IV**
Sega ◊ Rol ◊ TS nº 33

9(10) **NBA Live '96**
E.A. ◊ Deportivo ◊ TS nº 32

10(11) **Zoop**
Viacom ◊ Puzzle ◊ TS nº 33

11(6) **Pete Sampras 96**
Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 29

12(8) **Vectorman**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 32

13(12) **Shining Force II**
Sega ◊ Rol ◊ TS nº 18

14(13) **Light Crusader**
Treasure ◊ Rol/Aventuras ◊ TS nº 30

15(N) **WrestleMania**
Acclaim. ◊ Deportivo ◊ TS nº 34

Mega CD

1 (R)

Earthworm Jim SE

Shiny ◊ Plataformas ◊ TS nº 29

2(R) **Shining Force CD**
Sega ◊ Rol ◊ TS nº 25

3(5) **FIFA Soccer CD**
E.A. ◊ Deportivo ◊ TS nº 16

4(8) **Eternal Champions**
Sega ◊ Lucha ◊ TS nº 33

5(3) **Jurassic Park CD**
Sega ◊ Aventura ◊ TS nº 12

6(4) **Snatcher**
Konami ◊ Aventura ◊ TS nº 23

7(6) **Rebel Assault**
JVC ◊ Arcade ◊ TS nº19

8(7) **Starblade**
Namco ◊ Shoot'em up ◊ TS nº 23

9(10) **Mickey Mania**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 21

10(N) **NBA Jam**
Acclaim ◊ Deportivo ◊ TS nº 23

Game Gear

1 (R)

Micromachines 2

Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 27

2(R) **Earthworm Jim**
Eurocom ◊ Plataformas ◊ TS nº 29

3(5) **Tails Adventure**
Sega ◊ Av./Plat. ◊ TS nº 33

4(3) **Jungle Strike**
Black Pearl ◊ Estrategia ◊ TS nº 31

5(4) **Sonic Drift Racing**
Sega ◊ Deportivo ◊ TS nº 27

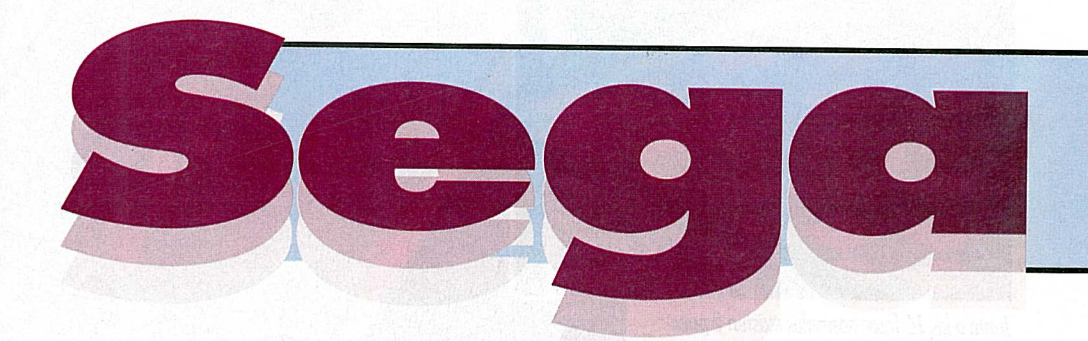
6(8) **Ristar**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 26

7(N) **Sonic Labyrinth**
Sega ◊ Arcade ◊ TS nº 34

8(9) **Power Rangers II**
Banpresto ◊ Beat'em-up ◊ TS nº 31

9(6) **Primal Rage**
T.W.I. ◊ Lucha ◊ TS nº 32

10(N) **Arena**
Sega ◊ Acción ◊ TS nº 34



Master System

1 (R)

Los Pitufos

Infogrames ◊ Plataformas ◊ TS nº 25

2(R) **Micromachines**
Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 12

3(R) **The Lion King**
Virgin ◊ Plataformas ◊ TS nº 20

4(R) **Astérix**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 18

5(R) **Speedy Gonzales**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 26

6(R) **Mortal Kombat**
Acclaim ◊ Lucha ◊ TS nº 9

7(R) **The Jungle Book**
Virgin ◊ Plataformas ◊ TS nº 10

8(R) **Daffy Duck in Hollywood**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 18

9(R) **Sonic Chaos**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 8

10(R) **World Cup USA '94**
US Gold ◊ Deportivo ◊ TS nº 15

Debajo de cada título te ofrecemos información sobre: la compañía programadora, el tipo de juego y el número de TodoSega en que fue comentado el juego.

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada el mes anterior. R: Repite posición. N: Nueva entrada.

MD 32X

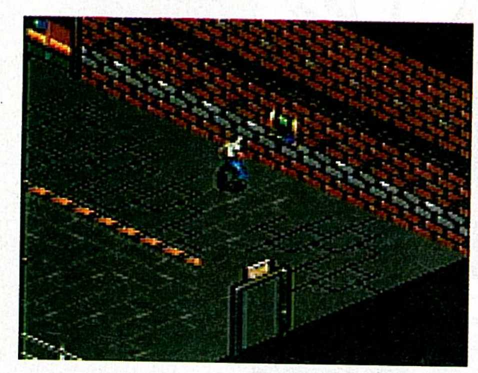
1 (R)
Virtua Fighters
Sega ◊ Arcade ◊ TS nº 31

2(R) **Doom**
ID Soft ◊ Arcade ◊ TS nº 21

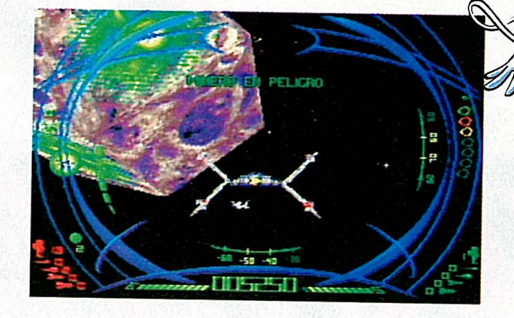
3(4) **Chaotix**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 28

4(3) **Virtua Racing Deluxe**
Sega ◊ Deportivo ◊ TS nº 21

5(N) **Darxide**
Sega ◊ Arcade ◊ TS nº 34



Junto al exitoso erizo de Sega, el cartucho de acción «Arena» se abre hueco en nuestras listas de GG.



Este mes la resaca de las navidades se deja sentir con fuerza y las novedades llegan con cuentagotas a nuestras listas. Eso sí, los títulos que llegan lo hacen con la calidad necesaria, como por ejemplo «Darxide», que se hace un hueco entre los mejores juegos de MD 32X. Otro tanto de los mismo le sucede a «Maui Mallard», que ha entrado de puntillas en las listas y promete seguir ganando puestos. La pequeña de Sega también "sufre" estas novedades, y parece ser que las subidas más fuertes corresponden al selecto grupo de amigos de Sonic. Tanto el erizo azul como Tails se preparan para derrocar a los «Micromachines» dentro de muy poco.

Hits





Ésta es la lista de los juegos más vendidos por la cadena Centro Mail en todos sus centros a lo largo del mes pasado.

Mega Drive

1. **FIFA Soccer '96**
2. **Sonic & Knuckles**
3. **Sonic 3**

Master System

1. **Aladdin**
2. **Marble Madness**
3. **Sonic Spinball**

Game Gear

1. **Ristar**
2. **Dynamite Headdy**
3. **Road Runner**

Mega CD

1. **Jurassic Park CD**
2. **Ecco the Dolphin**
3. **Yumemi Mistery Mansion**

MD 32X

1. **Virtua Fighter**
2. **Star Wars**
3. **Kolibri**

Por gentileza de Centro Mail, sorteamos varios cartuchos de nuestras listas. Envíanos este cupón con tus datos a la siguiente dirección: Hobby Press. TodoSega. C/Ciruelos nº 4, 28700 San Sebastian de los Reyes, Madrid. Indicando en el sobre LOS TRES DE MAIL y la consola que tienes.

Nombre ....

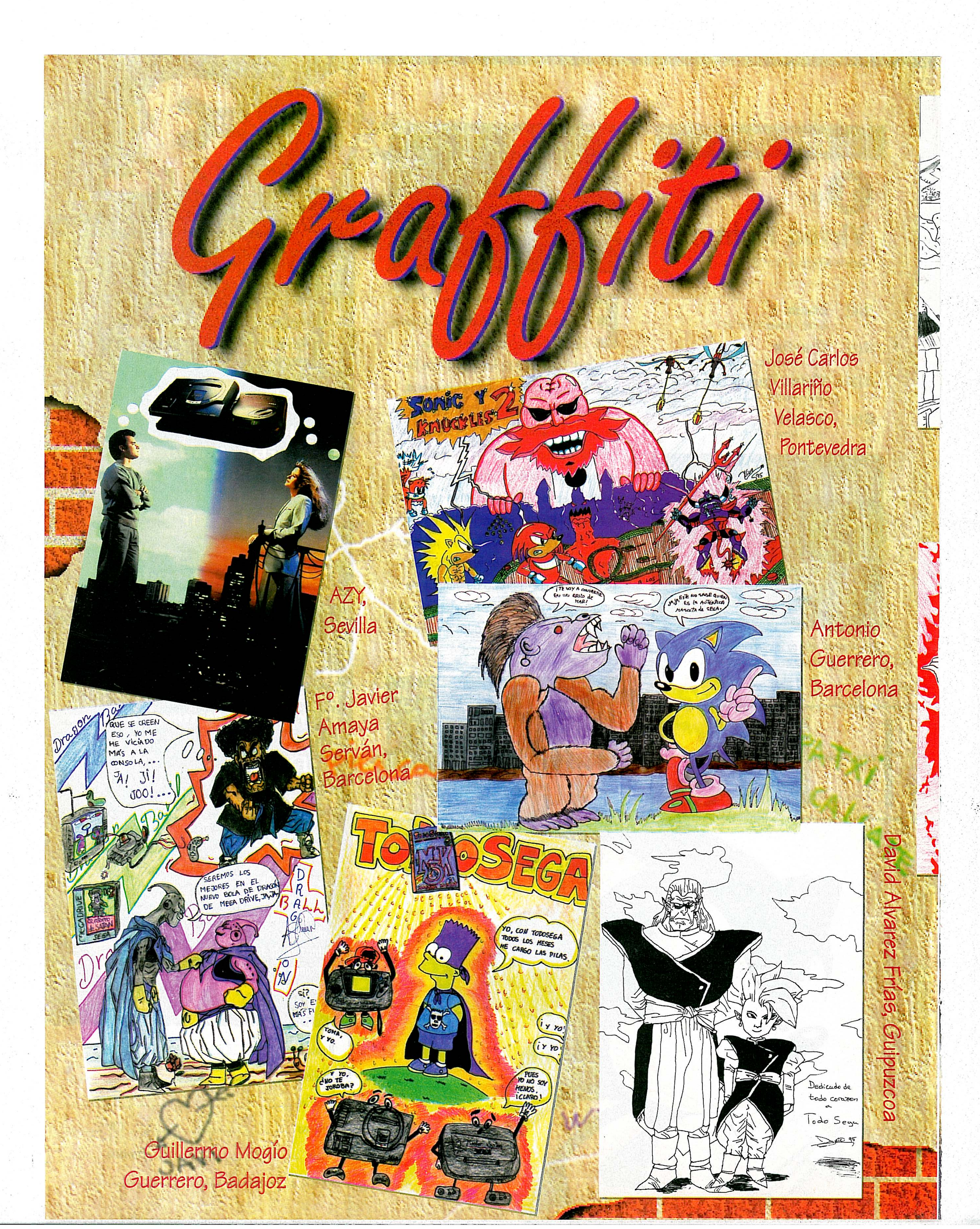
Apellidos ....

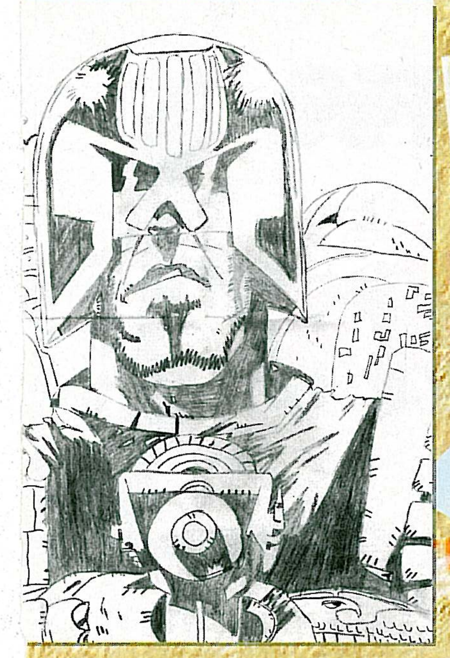
Dirección ....

Teléfono .... C.P. ....

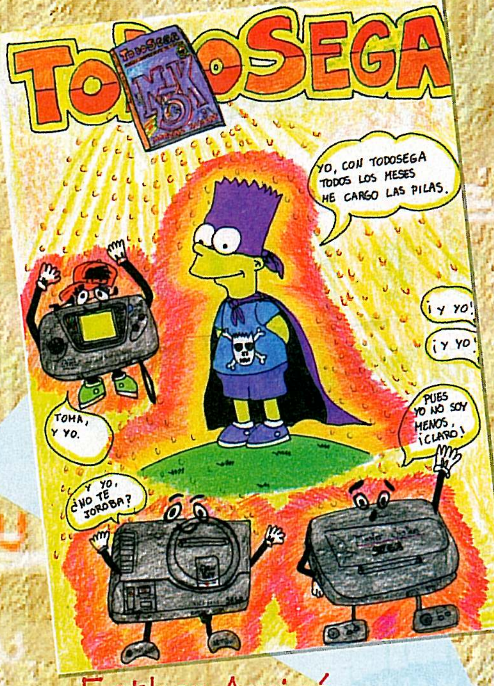
Ciudad .... Provincia ....

Consola ....


Graffiti
SONIC Y KNUCKLES 2
José Carlos Villariño Velasco, Pontevedra
AZY, Sevilla
¡TE VOY A CONVERTIR EN UN ERIZO DE MAR!
JA JA ESTE NO SABE QUIEN ES LA AUTÉNTICA MASCOTA DE SEGA.
Antonio Guerrero, Barcelona
Fº. Javier Amaya Serván, Barcelona
Dragon Ball
QUE SE CREEN ESO, YO ME HE VICIADO MÁS A LA CONSOLA, ... JA! JI! JOO! ...
SEREMOS LOS MEJORES EN EL NUEVO BOLA DE DRAGÓN DE MEGA DRIVE, JAJA.
MEGADRIVE
SEGA
DRAGON BALL
TODOSEGA
YO, CON TODOSEGA TODOS LOS MESES ME CARGO LAS PILAS.
TOMA, Y YO.
¡Y YO!
¡Y YO!
Y YO, ¿NO TE JOROBA?
PUES YO NO SOY MENOS. ¡CLARO!
Dedicado de todo corazon a Todo Sega
David Alvarez Frías, Guipuzcoa
Guillermo Mogío Guerrero, Badajoz



Nicolas Guerra Carmono, Badajoz



Esther Amigó Marcos, Zaragoza



Esther Muñoz Sánchez, Málaga

José A.Peréz Murillo, Móstoles (Madrid)

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!

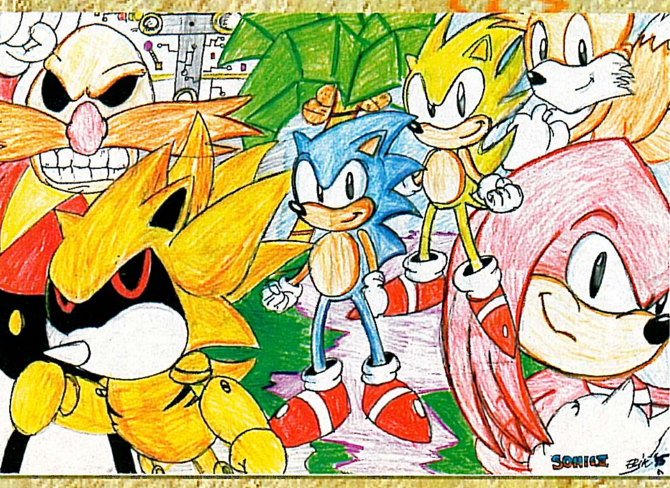
José Mª. Alvarez Garrido, Valladolid





¡El Rey ha muerto! ¡Viva el Rey! Vaya, parece que lo del Rey León ha calado hondo en la imaginación de nuestra amiga Esther Muñoz quien, ni corta ni perezosa y haciendo uso de su habilidad para el cómic, se ha marcado un dibujo con viñetas y todo que hemos decidido premiar con esa bolsa tan chula de Sonic. Para los demás, un puzzle-ball. Y a seguir dibujando... tan bien.





Erik Mora Hernández, Valencia

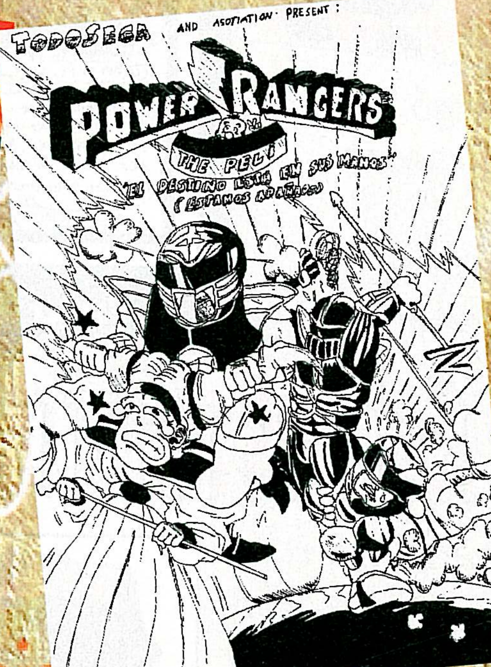
Jesús López Hoyos, Madrid



Los cinco primeros premios son para...



Noel Rivas González, Salamanca



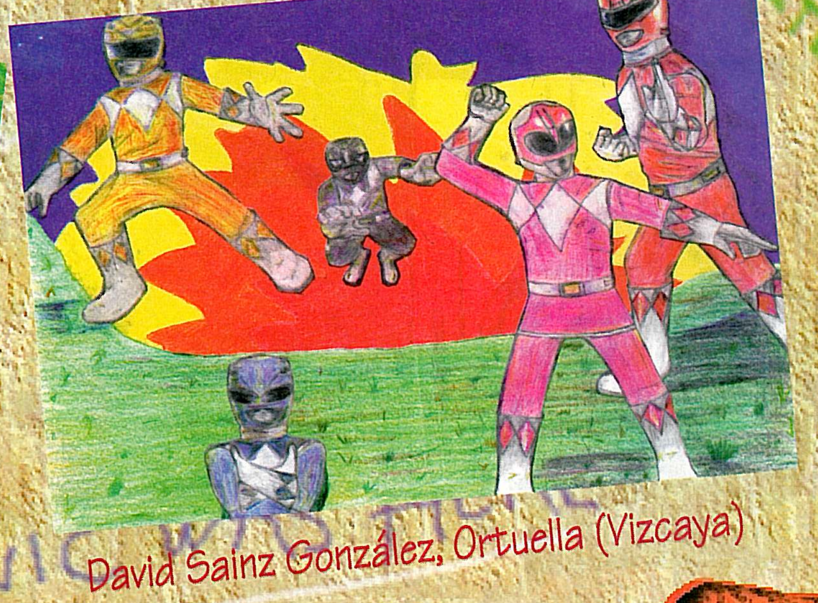
José Miguel Puche Díaz, Yecla (Murcia)

Laura Pérez Seguer, Zaragoza





Carlos Caballero Barrero, Parla (Madrid)



David Sainz González, Ortuella (Vizcaya)

Los quince segundos premios son para...

a.- Alberto García Amos, Barcelona
b.- Ángel Serrano Merino, Madrid
c.- Carlos Gil Mascaró, Mallorca
d.- Guillem Gilbert González, Barcelona
e.- Agustín Pérez Miralles, Alicante
f.- Ismael Pinteño Visuara, Algeciras
g.- Esther Amigó Marcos, Zaragoza
h.- Ignacio Soriano Albors, Gandía (Valencia)
i.- Daniel Rabasco Martínez, Almoradí (Alicante)
j.- Juan José González Pascual, Zarzalejo (Madrid)
k.- José Antonio Fraile García, Salamanca
l.- Judit Chacón Prieto, Lérida
m.- Manuel Cintas Angua, Sevilla
n.- Javier Porrero Nestares, Madrid
ñ.- Miguel Ángel Sutil Campins, Palma de Mallorca





Saturn a la carrera

P. *Hace varios números, anunciasteis que en los Estados Unidos vendían la Saturn a 40.000 pts y además daban 4 juegos. ¿Saldrá alguna oferta así en España?*
R. El mercado americano es muchísimo más importante que el español en cuanto a movimiento de capital, y por eso es más sencillo "jugar" con este tipo de ofertas. En nuestro país se ha optado recientemente por bajar 10.000 pts el precio final de la Saturn, lo que también supone una oferta interesante.

P. *He oído decir que «Sega Rally» tendrá los mismos problemas que «Daytona USA» en la generación de polígonos y que además había perdido jugabilidad respecto a la recreativa. ¿Qué opinas tú?*



Los problemas de generación de polígonos que padecía «Daytona USA» han sido corregidos en su mayor parte en «Sega Rally».

R. La generación de polígonos es mucho más suave en «Sega Rally» que en «Daytona», aunque no se han eliminado por completo estos problemas. En cuanto a la jugabilidad, no debes preocuparte. La versión Saturn tendrá más opciones que la recreativa, sin perder ni un ápice de su jugabilidad.

P. *¿Qué juego es mejor gráficamente: «Virtua Fighter Remix» o «Toshinden»?*
R. Ambos son muy agradables a la vista, aunque personalmente me quedaría con «Virtua Fighter Remix». Otra cuestión sería si se comparase con el «VF» que salió en primer lugar. De todas formas, éste es un buen momento para esperar y ver cómo quedan «Virtua Fighter 2» y el esperado «Toshinden» de Saturn.

P. *¿Sacarán en la Saturn un «Daytona 2» para subsanar los defectos que tiene y añadir una opción más, como la pantalla partida para dos jugadores?*
R. Del mismo modo que el «Virtua Fighter Remix» se veía venir, con «Daytona» ocurre lo contrario. No parece que se saque una versión "mejorada" a corto plazo. Lo que no se puede descartar en ningún caso es un nuevo juego de carreras que suponga un avance importante respecto a «Daytona».

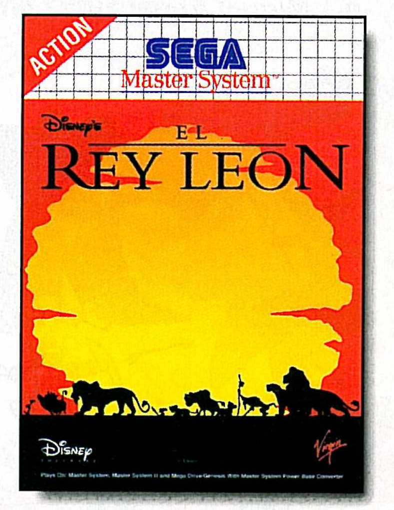
Alejandro Gálvez Pérez. Alicante.

¿Fútbol o plataformas?

P. *Tengo la Master System II y me quiero comprar un juego, pero no me decido entre «El Rey León», «Asterix» o uno de fútbol. ¿Cuál me recomiendas?*
R. Eso va a depender de lo que más te guste. Si te gustan más la plataformas que los juegos deportivos, yo me quedaría con «El Rey León». Si por el contrario prefieres los juegos de fútbol, la elección debe ser «World Cup USA 94» o «Sensible Soccer».

P. *No sé si comprar «El Rey León», porque tengo miedo de que sea como el «Aladdin». ¿Es igual?*
R. Gráficamente son igual de buenos, pero es cierto que «Aladdin» era demasiado fácil. Con «El Rey León» tendrás juego para más tiempo, aunque tampoco puede ser calificado como un juego extremadamente difícil.

P. *¿Me podrías decir algún truco para estos juegos?*



Parece que Disney nunca va a olvidarse de los sufridos usuarios de Master System.

R. En «El Rey León» puedes escoger fase si en la pantalla donde aparecen los registros de Virgin y Disney rotas el pad direccional los 360 grados.

Juan Antonio Martín Sanz. Madrid.

Cuestionario mortal

P. *¿Qué prefieres, «Mortal Kombat» o un posible «Sonic 4»?*
R. Indudablemente, «Mortal Kombat». Aparte de cuestiones puramente personales, siempre es mejor algo que existe que un rumor sin confirmar.

P. *¿Podrías decirme si va a salir un*



«Mortal Kombat» sigue estando en una primerísima línea gracias a las constantes revisiones y actualizaciones que sufre el cartucho. «MK 3» es un buen ejemplo.

«Dragon Ball» para MD?
R. Mucho me temo que no parece probable que volvamos a ver a Goku en MD. Yo casi apostaría por un «Dragon Ball» en Saturn a medio/largo plazo.

P. *¿Podríais hacer una guía de «Mortal Kombat 3»?*
R. Tus deseos son órdenes. Como ya habrás podido observar en estas mismas páginas, los chicos de la redacción son muy eficientes cuando se lo proponen.

P. *¿Cuánto vale el mando de 6 botones para MD?*
R. No deberías pagar por él más de 3.000 pesetas.

P. *¿Cuántos megaherzios tiene la PlayStation? ¿Y la Saturn?*
R. La velocidad del único procesador central de la PSX es de 33 Mhz. Los dos de la Saturn corren a 28 Mhz.

Antonio José March Muñoz. Valencia.

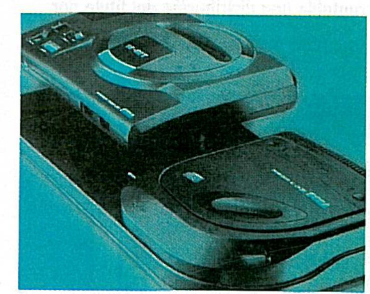
Dudas en forma compacta

P. Me voy a comprar para navidades el Mega CD, y aunque sea un poco tarde me gustaría saber tu opinión. ¿Cuántos juegos hay aproximadamente para este soporte en España?
R. Alrededor de 50, pero lo cierto es que siguen saliendo de vez en cuando algunos nuevos.

P. *Si el «Myst» ha salido en Mega CD, ¿dónde está?, ¿cuánto cuesta?*
R. El único soporte en que ha salido el «Myst» ha sido en Saturn. Para Mega CD tienes el «Yumemi Mistery Mansion», que es parecido.

P. *¿Ha habido alguna novedad de interés últimamente?*
R. Únicamente las que los chicos de TodoSega te ofrecen puntualmente cada mes.

P. *¿Qué opciones en la pantalla, aparte de las elementales, aparecen en el Mega CD? Me refiero a efectos y cosas así.*
R. Además de la reproducción aleatoria de los CD's de audio, no tiene ninguna. Saturn permite manipular las canciones hasta eliminar la voz, por ejemplo, pero el Mega CD no. Por otra parte, Virgin ha realizado un cartucho que permite crear efectos gráficos mientras se reproduce un disco de audio. Su nombre es Flux.



El Mega CD puede ser conectado a cualquier equipo de alta fidelidad.

P. *¿El Mega CD tiene salida de audio de dos clavijas o por el contrario la tiene igual que MD?*
R. El Mega CD II tiene una salida estéreo universal de dos clavijas (canales derecho e izquierdo), que permite su conexión con cualquier equipo de alta fidelidad.

Vicente Monedero Jiménez. Torrente (Valencia).

Indiana y las licencias

P. *¿Cuándo saldrá el «Indiana Jones» para MD? ¿Cómo será?*
R. «Indiana Jones. Greatest Adventures» es un cartucho que trae tras de sí todo un

Preguntas digitalmente renderizadas

P. *¿En qué consiste la técnica de "Resizing" que comentasteis en el número 21 de vuestra revista?*
R. Literalmente, "resize" significa un cambio en el tamaño de una cosa. Aplicado a los videojuegos, se refiere a la variación que sufre un personaje o un fondo como consecuencia de un cambio de plano. Con este efecto se logra la sensación de proporcionalidad de los objetos respecto a su entorno.

P. *¿Qué diferencia hay entre digitalización y renderización?*
R. Una digitalización presupone el paso de una imagen real por un aparato (scaner, tarjeta digitalizadora de vídeo, etc.), capaz de convertirla en señales que un ordenador o una consola pueda manejar. Una renderización es un proceso por el cual se puede dar forma "real" a una sucesión de datos por medio de un programa especial (3D Studio por ejemplo). Te pondré un ejemplo: Los personajes de «Mortal Kombat» son digitalizados porque sus imágenes proceden de secuencias de vídeo traducidas a un lenguaje que la consola entiende. Por su parte, la intro de «Panzer Dragoon» ha sido generada en un ordenador por un programa que se ha encargado de dar volumen a los objetos.

P. *¿Cuál es mejor?*
R. No hay ni mejor ni peor. Cada técnica aporta su utilidad en determinados momentos, y de hecho hay juegos (de ordenador, principalmente) que combinan las dos.

P. *¿Hay o habrá algún juego con los gráficos tipo «Another World» para la 32X?*
R. La tercera parte de la saga se llama «Fade to Black» y acaba de aparecer en PC. No creo que llegue a MD 32X, pero es muy posible que salga en Saturn.

P. *¿Para qué sirvió la inversión de 50 millones de dólares de Sega en Atari? ¿Y el acuerdo entre Sega y SNK?*
R. Ambos acuerdos facilitarán la aparición de juegos de las citadas compañías en las consolas de Sega.

Reinaldo Bellón del Moral. Jaén.



rosario de negociaciones, comunicados, dimes y diretes. El juego ha sido realizado por US Gold y por tanto su distribución correspondía a Electronic Arts. Hasta ahí todo claro, pero Sega Europa tenía el proyecto de lanzar en el Reino Unido un pack de Mega Drive que incluía este cartucho, y por tanto no era rentable una distribución del título por separado para E.A. Sin embargo, todavía



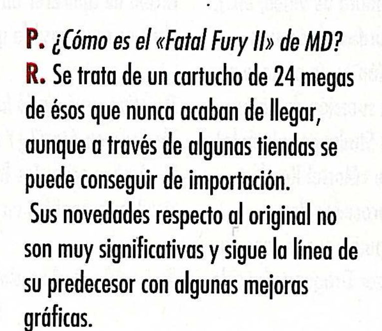
Las últimas aventuras consoleras de Indiana Jones se resisten a aparecer en la Mega Drive. Todo parece estar en contra del héroe del látigo.

no hay constancia de que en España vaya a salir este pack, con lo que las posibilidades de que acabe llegando el cartucho (ya sea a través de Sega o de E.A.) siguen existiendo.
El juego será una aventura en la que abundarán las plataformas, aunque también se tocarán otros géneros de forma más ligera.



P. *¿Habrá juegos de «Star Wars» para MD como los de Super Nintendo?*
R. Parece confirmado que no será así. Sin embargo, Game Gear tendrá uno nuevo en breve.

P. *¿Cómo es el «Fatal Fury II» de MD?*
R. Se trata de un cartucho de 24 megas de ésos que nunca acaban de llegar, aunque a través de algunas tiendas se puede conseguir de importación.
Sus novedades respecto al original no son muy significativas y sigue la línea de su predecesor con algunas mejoras gráficas.





Treasure mantuvo su alto nivel creativo gracias a juegos como «Alien Soldier».

P. *¿Podrías ordenarme de mejor a peor estos juegos?: «Primal Rage», «Alien Soldier», «Fatal Fury II», «Story of Thor», «Power Drive» y «Soleil».*
R. «Alien Soldier», «Soleil», «Primal Rage», «Fatal Fury II», «Power Drive», «Story of Thor».

Antonio Domínguez. Sevilla.

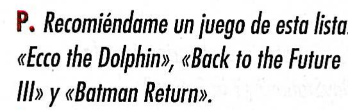
Protagonista, la Master

P. *¿Cómo puede saber nuestra consola en qué lugar debe poner a nuestro héroe dentro de un juego?*
R. Los personajes del juego son para la consola simples agrupaciones de impulsos eléctricos, y como tales son tratados dependiendo de las órdenes que llegan al procesador desde el propio cartucho y desde el pad de control. La consola "lo único" que hace es realizar operaciones matemáticas constantes para calcular su posición en cada momento.

P. *¿Qué es la batería del cartucho?*
R. Es una simple pila del tipo "botón" que se encarga de mantener la corriente cuando apagas la consola. Esa corriente suministra energía a los circuitos donde se almacenan los datos, de forma que nunca se pierdan y que cuando enciendas la consola, ésta los pueda usar.

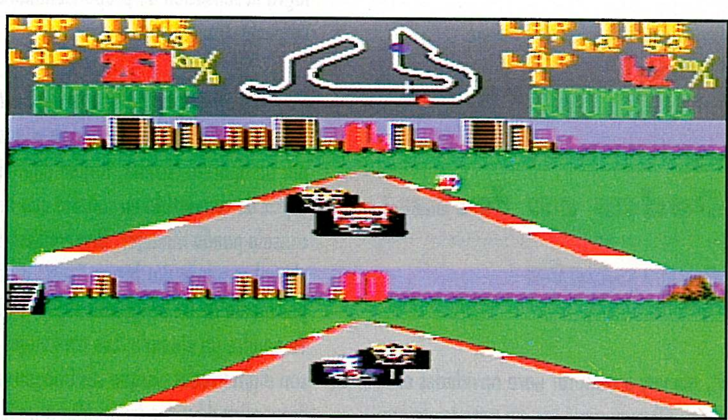
P. *¿Por qué en determinados juegos te encuentras con situaciones en las que quedas atrapado en una pantalla sin poder salir y la única solución es apagar la consola?*
R. Eso que me cuentas es un típico error en la programación del juego. Es muy habitual en las versiones de preproducción (versiones no acabadas) y suelen ser anotadas por el equipo de testeadores del juego y solucionadas por los programadores antes de que salga a la venta. Si es algo ocasional, puede ser un error de proceso de la propia consola, sin mayores consecuencias que el fastidio de tener que empezar de nuevo.

P. *¿Hay algún truco para los juegos «Marble Madness», «Super Monaco GP» y «Super Off Road»?*
R. Para elegir nivel en el «Marble Madness», debes ir a la pantalla de opciones y poner los siguientes parámetros: Test FX dos, Test Music cinco. Mueve ahora el pad para elegir fase. Los passwords de la últimas carreras del «Super Monaco GP» son los siguientes: Nivel 13 = BTMY VBJP. Nivel 14 = ZXDE VHLY. Nivel 15 = EDWP WCCJ. Nivel 16 = EDYP WWWO. Del «Super Off Road» no recuerdo ahora ningún truco.



P. *Recomiéndame un juego de esta lista: «Ecco the Dolphin», «Back to the Future III» y «Batman Return».*
R. Yo me quedo con el «Ecco».

Wizard. Madrid.



La Master también tiene sus juegos de carreras de coches. «Super Monaco GP » es uno de los más destacables, aunque nunca podría compararse con ningún otro título aparecido recientemente las para consolas de 16 ó 32 bits.

TUS RELOJES FAVORITOS AHORA A UNOS PRECIOS MUY ESPECIALES

EXISTENCIAS MUY LIMITADAS

Reloj despertador



P.V.P. 3.400 2.900

P.V.P. 4.600 3.600

Reloj de pulsera Moto Ratón (pila incluída)

P.V.P. 2.800 2.350 Reloj de pared Power Rangers

Reloj despertador Lion King



P.V.P. 3.400 2.900

Reloj de pared Moto Ratón

P.V.P. 2.800 2.100

THE LION KING

1.800

P.V.P. 2.100



Reloj de pulsera Baby Simba (pila incluída)

P.V.P. 5.900 4.600

Reloj despertador. Baby Simba. Se ilumina según se apaga la luz. Funciona con pilas o enchufe a la red.

THE LION KING

P.V.P. 2.800 2.350

Reloj de pared



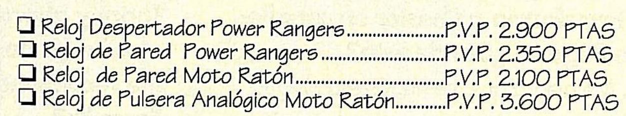
P.V.P. 5.900 4.600

Reloj despertador parlante
Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It´s time to Rock & Ride!" y el ruido de motor una Harley Davidson

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid. (Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

TS

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo:



- ❑ Reloj Despertador Power Rangers........................P.V.P. 2.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Power Rangers............................P.V.P. 2.350 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Moto Ratón.................................P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón...........P.V.P. 3.600 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón...........P.V.P.4.600 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Baby Simba con luz...............P.V.P.4.600 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba...................P.V.P.1.800 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Lion King.................................P.V.P.2.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Lion King......................................P.V.P. 2.350 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ______________ + 250 pesetas de gastos de envío y manipulado = ______________

NOMBRE...APELLIDOS...

DOMICILIO...LOCALIDAD.......................................PROVINCIA.......................

CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE).......................................TELÉFONO.......................................

Forma de Pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº __________
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Fecha de caducidad de la tarjeta.......................................

Titular de la tarjeta (si es distinto).......................................

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:





Todos los que ven los JDR como una increíble aventura tienen aquí su hueco. Para consultar dudas, pedir recomendaciones, mandar trucos... en fin, para eso y más está el Club SegaRol.

Este juego es una ruina...

JOSÉ ANTONIO FERNÁNDEZ. (Zamora).

P. Hace bastante tiempo que estoy atascado en el juego «Super Hydlide», y por eso me he decidido a escribir al Club. Mis dudas son éstas:

1.- ¿Para qué sirve el hada?

2.- ¿Cómo puedo acceder a las Ancient Ruins que se encuentran dentro de la cueva que hay en el pueblo subterráneo?

3.- ¿Cómo se derrota a Kaizack?

4.- A lo largo de la aventura he encontrado algunos objetos que no sirven para nada, y cuando los uso me dicen que es una broma. ¿Realmente sirven para algo?

Espero que puedas contestarlas, pero si alguna se te atraganta, me gustaría que publicaras esta carta y mandaras un S.O.S a todos los roleros del Club para que me ayuden.

R. 1.- Es vital para poder acceder al lugar donde te enfrentas con el Dark Lord.

2.- Tienes dos opciones: usar el hechizo "Flash" para iluminar las cuevas o la lámpara y el aceite, aunque esta última opción sólo llenará de luz una pequeña zona a tu alrededor.

3.- Completa primero la armadura de las hadas y ya estarás en condiciones de enfrentarte a él. Comienza el combate destruyendo las cuatro articulaciones para dejarle inmóvil. Evitarás que te dispare si te adelantas tú y le castigas su ojo. Tendrás que entrar en su boca para ganarle, pero ten cuidado porque tu energía disminuirá a gran velocidad.

4.- Hay muchos que no tienen una utilidad definida.

Una de cofres flotantes

VICTOR SILVA YUBERO. (Madrid).

P. Saludos a todos los que formáis parte del mejor Club de rol. Espero que me solucionéis unas dudas sobre el juego «Shining Force 2»:

1.- Cuando llego al pueblo Tristan, justamente en el templo de Mitula, veo un cofre que está en una isla. ¿Cómo puedo llegar hasta él?

2.- Una vez muerta, Cameela me deja el Sky Orb. ¿Para qué sirve?

3.- En la pantalla donde se lucha por primera vez con las Prism Flowers hay un cofre. ¿Cómo se llega hasta él?

4.- No logro encontrar el objeto que transforma a Chester en caballero de Pegaso. ¿Dónde está?

R. Me alegra que me hagas esa pregunta, Víctor, ya que tanto ésta como la número 4 son de lo más habitual en este consultorio. La cuestión es que yo mismo (que he acabado el juego varias veces) sigo sin saber cómo narices se coge. He investigado en montones de fuentes, hasta ahora infalibles, y la cosa sigue sin resolverse. He empezado a sospechar que se trata de una broma de los programadores, pero si alguno de vosotros sois capaces de resolver el entuerto, os agradecería que nos lo contaseis.

2.- El Sky Orb permite que la nave Nazca despegue, siempre que lo coloques sobre el pedestal apropiado.

3.- En los alrededores podrás encontrar un paso que te acercará hasta él.

Miedo a las alturas

ANTONIO HERNÁNDEZ. (Barcelona).

P. Hola, me llamo Antonio y tengo un problema con «Story of Thor». Después de coger a "Umbrio" y salir a la luz del día, hay un precipicio que no sé cómo saltar. Sé que "Umbrio" tiene el poder de agarrarse a las cosas, pero no consigo que lo haga.

1. ¿Cómo puedo seguir?

2. ¿Hay algún truco para el «Super Hydlide»?

R. 1. Si ya posees a "Umbro", no deberías tener problemas para cruzar el precipicio. El truco consiste en ponerte enfrente de uno de los clavos que se ven al otro lado, y acercarte todo lo que puedas al borde. Desde allí, utiliza a "Umbrio" con el botón A.

2. Que yo recuerde, no hay ninguno.

Lo mejor de cada casa

TEODORO MORILLO GARCIA. Mijas (Málaga).

P. Hola, me llamo Teodoro y tengo algunas preguntas que hacer:

1.- Ya me he acabado «Story of Thor» y ahora quiero comprarme otro juego de rol. ¿Cuál de estos dos me recomiendas: «Soleil» o «Shining Force II»?

2.- ¿Saldrá la segunda parte de «Story of Thor»? ¿Y del «Soleil»?

3.- ¿Sacaréis una guía del «Story of Thor»?

R. 1.- Si ya has acabado un juego como el «Story of Thor», yo casi me metería de lleno con uno de rol clásico, a ver qué tal se te da. «Phantasy Star IV» y «Shining Force» son



de lo mejorcito que encontrarás de este estilo.

Por si acaso, entre esos dos que me dices, yo me quedaría con el segundo.

2.- No lo creo en ninguno de los dos casos, al menos en Mega Drive. Sega está siguiendo la política de realizar las continuaciones de los juegos de MD sólo para Saturn.

3.- El eterno problema de las páginas nos obliga a ir muy despacio con este tema.

Comprando que es gerundio

JOSÉ IVÁN HERAS CERDÁN. (Alicante).

P. Hola, Sir Archibald. Me llamo Iván y tengo algunas dudas que confío puedas resolver: 1.- ¿Llevaré bastón cuando saquen «Landstalker»?

2.-¿Vale la pena gastarse 10.000 pelas en el «Story of Thor» o me compro el «FIFA Soccer 96»?

3.- ¿Me podrías decir lo mejor de cada uno de los siguientes juegos: «Story of Thor», «Soleil», «Landstalker», «Shining Force II», «Light Crusader» y «Phantasy Star IV».

R. 1.- Me temo que llevarás el uniforme completo, que incluye boina, zapatillas de felpa y bastón con empuñadura de marfil.

2.- ¿Qué quieres que te conteste desde una sección como ésta...? «FIFA 96» está muy bien, pero no tiene el atractivo de los juegos de rol. Yo que tú apostaba por los JDR y me gastaba el dinero en una de esas escasas maravillas con las que nos deleita Sega.

3.- De «S.O.T.» yo destacaría sus gráficos y su traducción al castellano. Del «Soleil», el especial ambiente que recrea y su desarrollo 100% aventurero. Del «Landstalker», su larga duración y su calidad de mito (aunque sea por lo inalcanzable que resulta). Del «S.F. II» absolutamente todo (menos su no traducción, claro). Del «Light Crusader», la dificultad de algunos enigmas. Y del «Phantasy Star IV», la continuidad que demuestra toda la saga.

Catálogos descatalogados

JAVIER LÓPEZ. Alcorcón (Madrid)

P. Hola, me llamo Javi y soy un fanático del rol, ya sea de consola o de libros. 1.- Me he comprado el «Light Crusader». Tengo la bola dorada, la verde y la azul. He llegado a la habitación donde se encuentra la roja, pero no sé cómo cogerla. ¿Cómo la cojo y qué he de hacer con ella?

2.- ¿Por qué en muchos catálogos de Sega aparece el «Landstalker» como si hubiera salido?

3.- ¿Hay algún juego tipo «Señor de los Anillos» o «Rune Quest»?

R. 1. Para solucionar tu problema, no tienes más que seguir las indicaciones que dio María Clérigo en el número 33 de TodoSega. Una vez que tengas esta esfera, ya habrás concluido todo el nivel y automáticamente pasarás al siguiente.

2.- La respuesta puede ser que esto de los catálogos suele ser algo internacional, y que cada país únicamente se dedica a traducir su contenido sin preocuparse de si los juegos han salido o no.

3.- No en consolas Sega. En Super Nintendo hay un Señor de los Anillos y en PC tienes casi de todo: «El Señor de los Anillos», «Space Crusade»...

Buscando a Sheela desesperadamente

MIGUEL JUAN GARCÍA. (Valencia).

P. En el «Shining Force II», cuando hago el truco de poner nombre a los personajes aparece una chica morena que no encuentro. ¿Dónde está?

R. Creo que te refieres a Sheela. Si es así, la podrás encontrar justo después de que aterrice la nave Nazca.

Entra en el monasterio y vete por la izquierda hasta llegar a una catarata. Allí se esconde esa muchacha que buscas.

Miedo, miedo, miedo

Actualmente, nos encontramos ante una situación delicada. Las compañías no sacan (o no traen de Japón) JDR para los 8 y 16 bits, por miedo a que estos soportes no duren mucho. Perfecto. Es una postura respetable y acorde con una línea de progreso tecnológico.

Pero entonces, ¿por qué no se traen juegos de Saturn? Pues simplemente, porque tampoco los 32 bits están libres de la amenaza que sobrevuela el mundo de los videojuegos: el hundimiento de sus cimientos. Superado el primer momento de euforia consolera, hemos pasado a un periodo en el que comprar una nueva máquina supone un desembolso equiparable al de un electrodoméstico de gama media. La consecuencia es obvia: ¿cuántas consolas de 32 bits habrá en la calle ahora? Seguro que un número infinitamente inferior al parque de consolas de 8 y 16 bits.

Ya os podéis imaginar que si no se saca un juego para un soporte con miles de compradores potenciales, mucho menos saldrá para un público más minoritario. Si a esto le unimos que los JDR nunca ha sido un tipo de juego adorado por las masas (exceptuando Japón, por supuesto), esto nos da como resultado un vacío imposible de llenar. Triste, ¿verdad? Pues parece que la cosa no tiene pinta de mejorar a corto plazo. Todo el mundo tiene miedo. Compañías programadoras, distribuidores y hasta la propia Sega. Miedo a que la MD desaparezca, miedo a que Saturn no aparezca, miedo a que "los vecinos" les quiten a sus compradores, miedo, miedo, miedo.

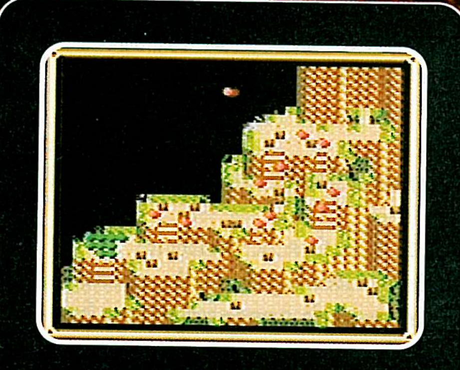
Está claro que si no se hace nada la historia no va a mejorar: Que quieres seguir una línea de futuro... pues apoya con fuerza a Saturn. Que no te fías del futuro... pues apoya el presente. Que no quieres que la gente cambie de empresa... pues no la "confundas" con "juegos traducidos" que salen en inglés y con lanzamientos que nunca llegan.

Por las cartas que recibo, vuestra opinión no difiere mucho de ésta. Ya sé que no vale de mucho, pero podéis estar seguros de que contáis con mi apoyo.

Por Sir Archibald Bradley

Shining Force II

Paso a paso, la aventura va llegando a su fin. Se suceden las batallas, nuevos personajes, objetos con poderes ocultos... Y todo con un fin: derrotar a Zeon.



Batalla 4.1

•

Enemigos:
HOBGLOBINS (5)
WITCHES (2)
DEAD MONKS (3)
DEAD ARCHER (1)
EVIL CLOUD (1)

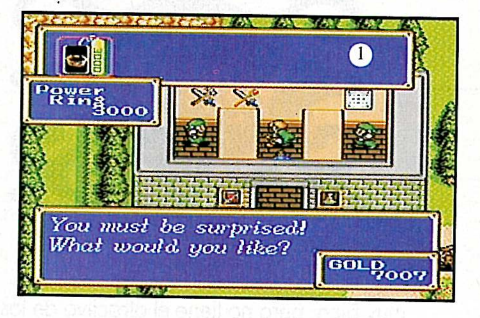
•

Puntos de Vida:
HOBGLOBINS (21)
WITCHES (21)
DEAD MONKS (23)
DEAD ARCHER (27)
EVIL CLOUD (22)

•

Puntos de Magia:
WITCHES (10)
DEAD MONKS (13)

OBSERVACIONES:
El Dead Archer ataca a dos casillas de distancia.
El Evil Cloud utiliza el hechizo "Blaze" en el nivel 2





Capítulo 4

Que los dioses nos ayuden...

Aprovechando el paso entre las rocas conseguimos entrar en Polca, nuestra última parada antes de llegar al hogar de Peter. Polca era un pacífico pueblo lleno de extraños habitantes: hombres lobos y centauros compartían sus vidas con los humanos en armonía... hasta que llegaron las hordas de Zeon. Tras una visita a las tiendas para reponer armamento y víveres, nos dirigimos hacia Bedoe, la patria de Peter y del dios Volcano.





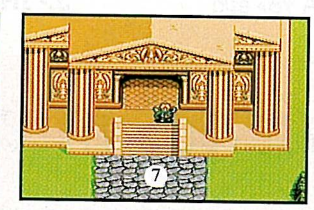


Se me olvidaba comentaros que en las tiendas de Polca (y en sus alrededores) se podían encontrar algunas sorpresas (**1**), como por ejemplo el "Ring Power", que convertía a quien lo llevara encima en más poderoso (5 puntos más de ataque). No tardé en adquirirlo y seguimos nuestro viaje. 3.000 monedas de oro más tarde (**4**) y una batalla (**3**) de por medio (batalla 4-1), nos adentramos en Bedoe (**5**). Mi emplumado compañero me presentó a su rey (**6**) y seguidamente nos entrevistamos con Volcano (**7-8**). Estaba de un humor de perros y culpaba a los humanos de haber desencadenado todo el caos reinante. No le faltaba razón, pero su ayuda nos era vital. Finalmente, se negó a ayudarnos y el pobre Peter se ofreció





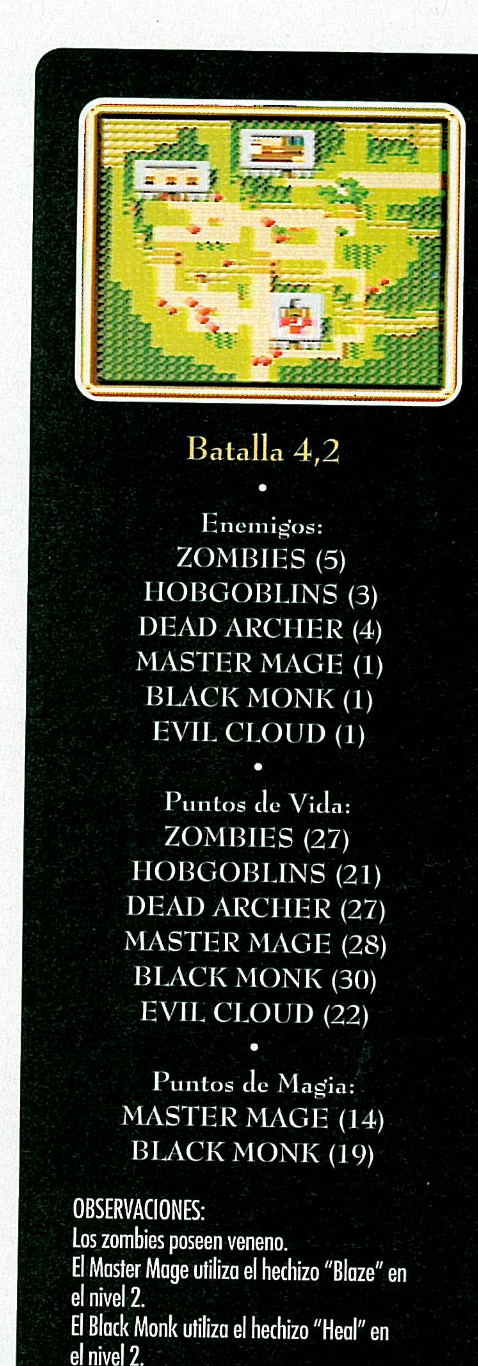






La Tienda de BEDOE

Middle SWORD	340	Short ROD	130
Long SWORD	620	Bronce ROD	360
SPEAR	460	DAGGER	320
Steel LANCE	810	KNIFE	500
Hand AXE	340	Wooden ARROW	250
Middle AXE	610	Iron ARROW	600



Batalla 4,2

•

Enemigos:
ZOMBIES (5)
HOBGOBLINS (3)
DEAD ARCHER (4)
MASTER MAGE (1)
BLACK MONK (1)
EVIL CLOUD (1)

•

Puntos de Vida:
ZOMBIES (27)
HOBGOBLINS (21)
DEAD ARCHER (27)
MASTER MAGE (28)
BLACK MONK (30)
EVIL CLOUD (22)

•

Puntos de Magia:
MASTER MAGE (14)
BLACK MONK (19)

OBSERVACIONES:
Los zombies poseen veneno.
El Master Mage utiliza el hechizo "Blaze" en el nivel 2.
El Black Monk utiliza el hechizo "Heal" en el nivel 2.

La Tienda de POLCA

Middle SWORD	340	Short ROD	130
Long SWORD	620	Bronce ROD	360
Bronce LANCE	260	Short KNIFE	70
SPEAR	460	DAGGER	320
Short AXE	120	Wooden ARROW	250
Hand AXE	340		

en su lugar. Desconsolados, abandonamos el templo y regresamos junto al rey de Bedoe, quien nos comunicó que únicamente la diosa Mitula tenía el mismo poder que Volcano y que por tanto era capaz de ayudarnos en nuestra misión, pero que primero debíamos ver a Creed, un demonio muy viejo. Según abandonábamos la ciudad de los hombres pájaro, me dediqué a mirar en todas las vasijas hasta que encontré el "Quick Ring" (**13**) en el segundo piso: un útil anillo que aumentaba la agilidad en 5 puntos.

De vuelta en Polca, pudimos ver en primera fila cómo los soldados de Zeon atacaban al príncipe Luke, el amigo de Peter que se había adelantado para conseguirnos una balsa, y cómo un hombre lobo se aprestaba a ayudarle. Su nombre era Gerhalt (**10**) y no tuvimos inconveniente en unirle a nuestro grupo. Ahora estábamos en condiciones de plantar cara a los hombres de Zeon (batalla 4-2). Vencimos sin muchos problemas (**11-12**) y fuimos a casa del alcalde a pedir una balsa (**9**). Allí conocimos a un misterioso muchacho ciego (**2**) que accedimos a llevarnos a cambio de la barca.

Ahora teníamos un medio de transporte para movernos a través de los ríos y decidimos estrenarlo a toda prisa. Luke se contagió de nuestro entusiasmo y rápidamente se unió a la expedición (**14**). Ya éramos casi un ejército, pero yo seguía pensando que las cosas estaban desequilibradas hacia el lado de Zeon. El mal ganaba... pero sólo por el momento.

Gracias al alcalde de Polca conseguimos una balsa de troncos. La ciudad portuaria de Hassan estaba ahora más cerca que nunca.





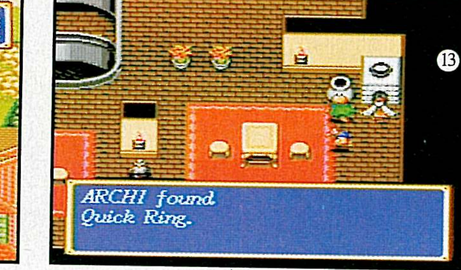




El príncipe Luke se reunió con el alcalde para conseguirnos una balsa que nos permitiera circular por el río.



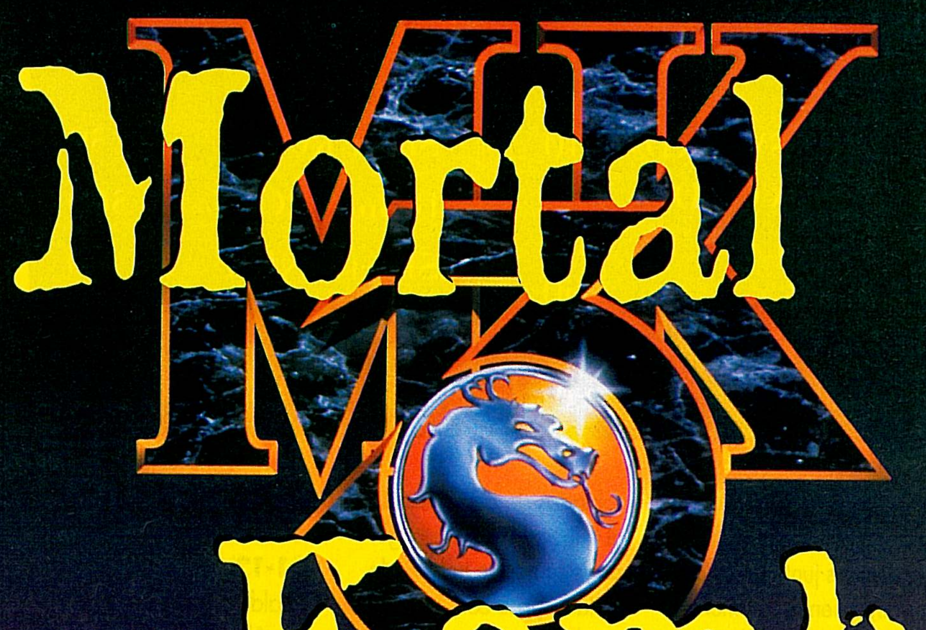







Con la barca en nuestro poder, nos dirigimos hacia el sur. En aquella dirección se encontraba Hassan City.

Continuará...



Un «Mortal Kombat» no sería un «Mortal Kombat» si no tuviera sus fatalities, combos y demás golpes especiales. Pues para que veáis que este «MK3» hace honor a su nombre y podáis exprimirlo a tope, os mostramos en estas páginas todas sus combinaciones secretas.

Por José Antonio Gallego

Golpes, Fatalities, Combos y demás.

NOMENCLATURA:
En adelante, las abreviaciones utilizadas para indicar los diversos golpes serán:

Puñetazo Alto: **TA**
Puñetazo Bajo: **TB**
Patada Alta: **PA**
Patada Baja: **PB**
Arriba: **A**
Abajo: **B**
Delante: **D**
Detrás: **T**
Correr: **CR**
Bloqueo: **BL**

Cyrax



Granada Corta: Pulsa PB y sin soltar: T, T, PA. **Granada Larga**: Pulsa PB y sin soltar: D, D, PA. **Red:** T, T, PB.

Teletransportarse: D, B, BL. **Proyección:** (mientras tú estás en el suelo y la víctima en el aire): B, D, BL, y entonces TB para lanzar. **Fatality** (en cualquier parte): B, B, A, B, TA. **Fatality** (cerca): B, B, D, A, CR. **Animality** (cerca): A, A, B, B. **Friendship**: CR, CR, CR, A. **Babality**: D, D, T, TA. **Fatality de pantalla**: CR, BL, CR. **Mejor Combinación**: TA, TA, PA, PA, PA, BL+PA (30%).

Jax

1 misil: T, D, TA. **2 misiles**: D, D, T, T, TA. **Agarre**: D, D, TB (pulsa TB para seguir golpeando). **Quebradora** (en el aire): BL. **Machaque**: (tras un lanzamiento): TA. **Puñetazo en el suelo**: Pulsa PB tres segundos y suelta. **Carga:** D, D, PA. **Fatality** (cerca): Pulsa BL y sin



soltar: A, B, D, A. **Fatality** (lejos): CR, BL, CR, CR, PB. **Animality** (cerca): Pulsa TB y sin soltar: D,D,B,D. **Friendship**: PB, CR, CR, PB. **Babality**: B, B, B, PB. **Fatality de Pantalla**: B, D, B, TB. **Mejor Combinación**: PA, PA, B+TA, TA, BL, TB,T+TA (33%).

Kano



Lanzamiento de Cuchillo: B, T, TA. **Gancho de Cuchillo:** B, D, TA. **Bola de Cañón**: pulsa PB unos segundos y suelta. **Agarre**: B, D, TB **Proyección** (en el aire): BL. **Fatality**: (cerca) pulsa TB y sin soltar: D, B, B, D. **Fatality** (a la distancia de barrido): TB, BL, BL, PA. **Animality** (cerca): Pulsa TA y sin soltar: BL, BL, BL. **Friendship**: PB, CR, CR, PA. **Babality**: D, D, B, B, PB. **Fatality de pantalla**: A, A, T, PB. **Mejor Combinación**: TA, TA, B+TB, B+TA. Lanzamiento de cuchillo (37%).





Kabal



Giro frenético: T, D, PB.
Guiño de ojo: T, T, TA.
Terremoto: T, T, T, CR.
Fatality (fuera de la distancia de barrido): B, B, T, D, BL.
Fatality (cerca): CR, BL, BL, BL, PA.
Animality (cerca): Pulsa TA y sin soltar D, D, B, D.
Friendship (en cualquier sitio excepto en la distancia de barrido): CR, PB, CR, CR, A.
Babality: CR, CR, PB.
Fatality de pantalla: BL, BL, PA.
Mejor combinación: PB, PB, TA, TA, B+TA, salto + guiño de ojo (33%).

Liu Kang

Bola de Fuego Alta: D, D, TA. **Bola de Fuego Baja**: D, D, TB.
Patada Voladora: D, D, PA. **Patada Bicicleta**: Pulsa PB 3 segundos y suelta.
Fatality (cualquier lugar): D, D, B, B, PB. **Fatality** (cualquier lugar): A, B, A, A, BL+CR. **Animality** (distancia de barrido): B, B, A. **Friendship**: CR, CR, CR, B+CR.
Babality: B, B, B, PA. **Fatality de Pantalla**: CR, BL, BL, PB.
Mejor Combinación: TA, TA, BL, PB, PB, PA, PB (36%).





Nightwolf

Flecha: B, T, TB. Uppercut: B, D, TA.
Carga de Hombro: D, D, PB.
Escudo anti-misiles: T, T, T, PA.
Fatality (cerca): A, A, T, D, BL.
Fatality (lejos): T, T, B, TA.
Animality (cerca): D, D, B, B.
Friendship (fuera de distancia de barrido): CR, CR, CR, B.
Babality: D, T, D, T, TB.
Fatality de pantalla: CR, CR, BL.



Mejor Combinación: PB, TA, TA, TB, Uppercut, Uppercut, PA (41%).



Kung Lao



Lanzamiento de Sombrero: T, D, TB.
Teletransportarse: B, A.
Patada Voladora (en el aire): A, B, PA.
Giro: D, T, D, T (pulsa CR).
Fatality (desde cualquier parte): CR, BL, CR, BL, B.
Fatality (en distancia de barrido, pero no demasiado cerca): D, D, T, B, TA.
Animality (cerca): CR ,CR, CR, CR, BL.
Friendship (fuera de la distancia de barrido): CR, TB, CR, PB.
Babality: B, D, D, TA.
Fatality de pantalla: B, B, D, D, PB.
Mejor Combinación: TA, TB, TA, TB, PB, PB, T+PA (34%).

Sektor

Uppercut sorpresa: D, D, PB.
Missile: D, D, TB.
Missile guiado por calor: D, B, T, TA.
Fatality (distancia de barrido): TB, CR, CR, BL.
Fatality (desde mitad de pantalla): D, D, D, T, BL.
Animality (cerca): D, D, B, A
Friendship (media pantalla): CR, CR, CR, CR, B.
Babality: T, B, B, B, PA.
Fatality de pantalla: CR, CR, CR, B.
Mejor Combinación: TA, TA, PA, PA, T+PA (26%).





Sheeva

Pisotear: B, A. **Estampida**: T, B, T, PA. **Bola de Fuego**: B, D, TA.
Fatality (cerca): D, B, B, D, TB. **Fatality** (cerca): Pulsa PA y sin soltar T, D, D.
Animality (cerca): CR, BL, BL, BL, BL. **Friendship**: D, D, T, D-pausa-TA.
Babality: B, B, B, T, PA. **Fatality de pantalla**: B, D, B, D, TB.
Mejor Combinación: TA, TA, TB, PA, PA, PB, T+PA (42%)









Smoke



Arpón: T, T, TB.
Uppercut mágico: D, D, PB.
Invisibilidad: A, A, CR (lo mismo para volverle visible).
Proyección (en el aire): BL.
Fatality (al otro extremo de la pantalla): A, A, D, B.
Fatality (distancia de barrido): CR+BL y sin soltar B, B, D, A.
Animality (fuera de la distancia de barrido): B, D, D, BL.
Friendship: (al otro lado de la pantalla): CR, CR, CR, PA.
Babality: B, B, T, T, PA.
Fatality de pantalla: D, D, B, PB.
Mejor Combinación: TA, TA, PB, PA, TB (24%).

Striker

Granada Alta: B, T, TA.
Granada Baja: B, T, TB.
Giro de Bastón: D, T, TB
Barrido de Bastón: D, D, PA.
Fatality (Cerca): B, D, B, D, BL.
Fatality (al otro extremo de la pantalla): D, D, D, PB.
Animality (distancia de barrido): CR, CR, CR, BL.
Babality: B, D, D, T, TA.
Fatality de Pantalla: D, A, A, PA.
Mejor Combinación: PB, TA, TA, TB, Giro de bastón (50%).



Shang Tsung

1 Bola de Fuego: T, T, TA.
2 Bolas de Fuegos: T, T, D, TA.
3 Bolas de Fuego: T, T, D, D, TA.
Erupción volcánica: D, T, T, PB.

MORPHS
Cyrax: BL, BL, BL.
Jax: D, D, B, TB.
Kabal: TB, BL, PA.
Kano: T, D, BL.
Kung Lao: CR, CR, BL, CR.
Liu Kang: D, B, T, A, D.
Nightwolf: A, A, A.
Sektor: B, D,T , CR.
Sheeva: D, B, D, PB, PB.
Sindel: D, B, D, PB.
Smoke: D, D, TB.
Sonya: B+CR+TB+BL.



Stryker: D, D, D, PA.
Sub-Zero: B, D, TA.

Fatality (close): Pulsa TB y sin soltar B, D, D, B.
Fatality (close): Pulsa TB y sin soltar CR, BL, CR, BL.
Animality (distancia de barrido): Pulsa TA y sin soltar CR, CR, CR.
Friendship: PB, CR, CR, B.
Babality: CR, CR, CR, PB.
Fatality de pantalla: A, A, T, TB.
Mejor Combinación: PB, TA, TA, TB, T+PA (27%).

Sindel

Bola de Fuego: D, D, PB.
Bola de Fuego (en el aire): B, D, PB.
Volar: T, T, D, PA. **Grito**: D, D, D, PA.
Fatality (distancia de barrido): CR, CR, BL, CR, BL.
Fatality (cerca): CR, BL, BL, CR+BL.
Animality (cualquier lugar): D, D, A, TA.
Friendship: CR, CR,CR, CR, CR, A.
Babality: CR, CR, CR, A.
Fatality de pantalla: B, B, B, TB.
Mejor Combinación: PA, TA, TA, B+TA, salto con patada, bola de fuego (40%).

Sonya

Anillos de energía: B, D, TB.
Abrazo de piernas: B+TB+BL.
Puño en oleadas: D, T, TA.
Patada Bicicleta: T, T, B, PA.
Fatality (más allá de media pantalla): Pulsa BL+CR y sin soltar A, A, T, B.





Fatality (cualquier sitio): T, D, B, B, CR.
Animality (cerca): Pulsa TB y sin soltar T, D, B, D. **Friendship**: T, D, T, B, CR.
Babality: B, B, D, PB.
Fatality de pantalla: D, D, B, TA.
Mejor Combinación: PA, PA, TA, TA, TB, T+TA (31%).

Sub-zero



Congelar: B, D, TB.
Fuente de Hielo: B, D, TA.
Fuente de Hielo (frontal): B, D, T, TA.
Fuente de Hielo (trasero): B, T, D, TA.
Estatua de Hielo: B, T, TB.
Deslizar: T+TB+BL.
Fatality (cerca): BL, BL, CR, BL, CR.
Fatality (fuera de distancia de barrido): T, T, B, T, CR.
Animality (cerca) D, A, A.
Friendship: PB, CR, CR, A.
Babality: B, D, D, PA.
Fatality de pantalla: T, B, D, D, PA.
Mejor Combinación: TA, TA, TB, PB, PA, T+PA (43%)



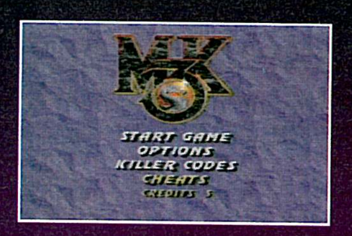


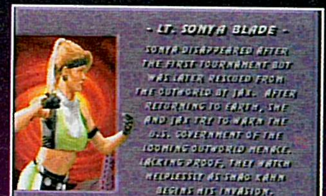


Curiosidades

«MK 3» incluye respecto a sus predecesores los "**Animalities**". Para realizarlos, deberéis ejecutar un "**Mercy**", y a continuación la "sencilla" combinación de teclas. ¿Que qué es un "mercy"? Pues otra de las novedades que incluye esta tercera parte: para conseguirlo, deberéis ganar en el tercer round y, cuando aparezca el mensaje "Finish Him", pulsar CORRER y sin soltar ABAJO, ABAJO y soltar CORRER. De esa manera le daréis un poquito de energía a vuestro derrotado rival.

Cheats menu





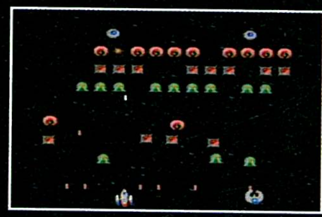
En la pantalla de opciones, pulsa A, C, ARRIBA, B, ARRIBA, B, A, ABAJO.
Con este truco podrás obtener hasta 90 continuaciones y ver la biografía de cada luchador, así como un divertido "sound test".

Secrets menu

En la pantalla de opciones, pulsa: B, A, ABAJO, IZQUIERDA, A, ABAJO, C, DERECHA, ARRIBA, ABAJO. Con ello podrás controlar la velocidad del reloj, ver la pantalla final de cada luchador y seleccionar el escenario de combate.



Killer codes menu





En la pantalla de opciones, pulsa: C, DERECHA, A, IZQUIERDA, A, ARRIBA, C, DERECHA, A, IZQUIERDA, A, ARRIBA.
Las nuevas opciones disponibles serán las de poder jugar con Smoke, con los jefes (sólo en opción de 2 jugadores) o echarse una partidilla a un juego entrañable: el «Galaxian».





Fatalities













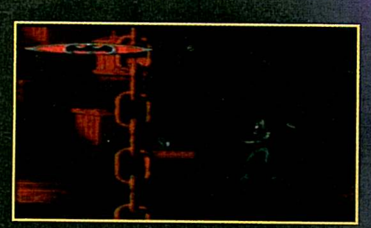


Batman Forever 2ª parte

Enigma os está esperando al final de esta aventura. Si no queréis decepcionarle, lo mejor será que sigáis nuestros consejos.

Por José Antonio Gallego

Fase 4



Buenas noticias para empezar: verás que el camino de la izquierda está **bloqueado por unas cajas.** Lánzate a patadas con ellas y con todos los villanos que allí encuentres; de esa manera lograrás abrir un camino, en el cual encontrarás una vida. Luego vuelve a la





derecha, zurrándote a diestro y siniestro hasta encontrar **una caja fuerte** que está colgada del techo. Dispara con la batcuerda y no te pongas debajo, pues caerá abriendo un boquete en el suelo. Métete por él y entrarás en otra subfase. Una vez allí, ve a la palanca de la izquierda y actívala. Luego, haz lo propio con las de la derecha. Para esquivar los pozos de ácido, lo mejor es **saltar sobre los tornillos gigantes**.Continúa hacia la derecha de esta manera, y al toparte con una pared, lanza la Batcuerda hacia arriba y sube. En la siguiente zona que veas llena de cajas, líate a patadas con todas ellas, pues hay **una vida** escondida. No podrás salir de allí hasta que te cargues a todos los enemigos, así que busca a conciencia porque hay algunos muy bien escondidos. Aquí tendrás ocasión de



conocer a Sugar. Le gusta brincar y atacar desde el aire, pero si la esperas mediante uppercuts, morderá el polvo. Y por fin unos enemigos finales de cierto renombre: **Dos Caras**, junto de las adorables **Spice y Sugar**. Para las chicas bastará con los puñetazos y patadas de costumbre. Y en cuanto a Dos Caras, ¿has visto



la película? Pues cada vez que se aleje para lanzar su moneda, **arrójale batarangs**, bombas y todo lo que se te ocurra. Es un método lento, pero efectivo.

Fase 5



No podrás salir de esta subfase hasta haber acabado con todos los villanos, así que ya sabes lo que toca hacer. Si durante el combate te sientes desfallecer, **lanza tu batcuerda** contra las lámparas y trepa. Allí encontrarás diversos **items de energía**. Luego activa la palanca de la izquierda e introdúcete por la trampilla que se abrirá. Aquí la cosa consistirá en llegar hasta la siguiente palanca, activarla y volver (con vida si es posible) a la subfase inicial. Y



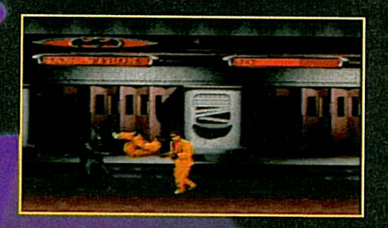
una vez allí, deberás **activar el resto de palancas,** empezando por la de la izquierda. Por cierto, que si vuelves a meterte por el agujero, al final del pasillo encontrarás una oportuna **vida extra.** El enemigo final de esta fase es nada menos que **Enigma,** que llega acompañado de una cohorte de truhanes. La **patada con giro** y el uso adecuado de los **batarangs** son nuestra mejor recomendación para que puedas deshacerte de él.



Fase 6

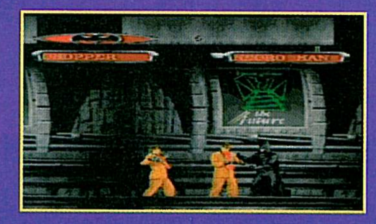


Esta fase subterránea no es más que un beat'em up de lo más tradicional. Para empezar, si avanzas **colgándote de los focos** tu camino será un poco más sencillo. Cuando se abra un agujero, métete por él y caerás sobre el metro (procura que no sea entre los vagones). Allí, se recomienda el uso de **bombas y batarangs**. Cuando se pare, bájate y continúa a pie.



En la siguiente subfase podrás encontrar algunos items si lanzas la cuerda **entre los focos del techo**. Aunque te avisamos que también hay varios maromos custodiándolos. Y si después de cargarte a todo el mundo retrocedes de nuevo hasta el comienzo, **valiosos items** caerán llovidos del cielo.





Fase 7

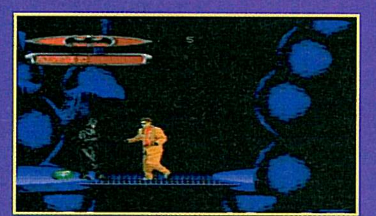
Atento, porque esta fase oculta algunos lugares secretos en los que podrás hacerte con gran



cantidad de items.
Cuando te hayas cargado a todos los sicarios del principio, se abrirá **un agujero en el**



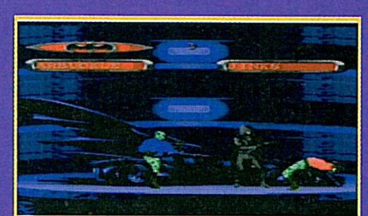
suelo. De momento no te metas, sino que salta sobre él y continúa avanzando: una buena cantidad de items será tu recompensa. Una vez recogidos, ya te puedes meter por el agujero.
No te precipites y pega un buen



salto **contra el muro de la derecha**. Igual te dejas los piños, o igual encuentras una habitación secreta con una vida extra y algún que otro ítem.



Luego, hacia la izquierda y como un buen cartero: repartiendo sin parar.
Al llegar al primero de los puentes, **déjate caer.** Aunque te advertimos que te vas a llevar una desagradable sorpresa:



llegarás a tu propia mansión y descubrirás que el batmóvil está destruido y que un montón de desaprensivos anda por ahí apagando colillas en tu alfombra persa. Reprime tu odio por unos instantes y lanza unas patadas **contra la pared de la izquierda**. Se vendrá abajo y podrás conseguir una nueva



vida extra. No te podrás quejar, ¿verdad? Y una vez hecho esto... ¡a por ellos!

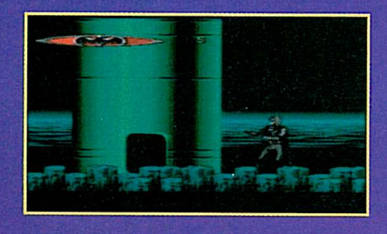


Fase 8

Por fin nos acercamos al final de este juego. De primeras, más de lo de siempre: es decir, villanos a mogollón. Y cuando te metas en el ascensor, no te despistes,



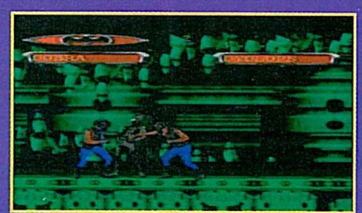
pues pronto van a entrar en él unos usuarios nada amistosos. Trata de colocar a todos **en el mismo lado de la pantalla** para que sólo puedan atacarte de uno en uno. Y si te rodean,



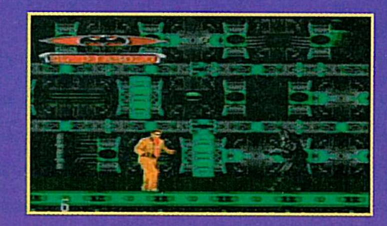
la manera más rápida de escapar es rodar por el suelo. Cuando llegues a la subfase en que se hunde el suelo, no vayas demasiado deprisa, pues no podrás salir de allí hasta haberte cargado a todos los malos. Si te dejas alguno tendrás que **regresar a por él**, y eso no es recomendable. La manera más efectiva de cargártelos es **empujarles fuera de las plataformas**,



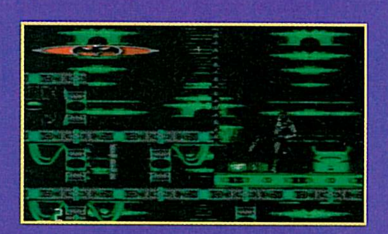
pero ten cuidado porque van a intentar hacer lo mismo contigo.
A continuación, deberás encender todos los focos. El problema no radica sólo en llegar hasta ellos, cosa que conseguirás con un poco de



práctica si te agarras de los tornillos y planeas de una plataforma a otra. No, el principal problema es que los focos se apagan por sí solos al cabo de un rato, por lo que tendrás que ser muy rápido si quieres lograr **encenderlos todos simultáneamente**.
Después, cuando te aparezcan dos Enigmas, no te asustes: son **simples hologramas**. Eso sí, el verdadero aparecerá a



continuación con una gente que te quiere conocer. Para derrotar a **Dos Caras**, repite el truco que empleaste en la fase 4. Si te sirvió entonces, ¿por qué no va a hacerlo ahora? Puede que resulte lento, pero así tendrás tiempo para recoger la energía que irá cayendo del cielo.



Y por fin, el verdadero enemigo final: **Enigma.** Inicialmente vendrá en versión "Super", pero las **patadas con giro y los barridos** acompañados de un buen **uppercut** harán que se le bajen los humos. Luego, cuando aparezca en versión "Normal", ya puedes tomarte tu tiempo, pues será el final del juego.



MEGA DRIVE

COMIX ZONE

Ver los créditos

La verdad es que este truco no os va servir de mucho si vuestro objetivo es acabaros el juego como mandan los cánones, pero si simplemente queréis ver los créditos, realizad la siguiente operación. Acceder al menú de opciones y una vez allí presionad y sujetad los botones A, B y C. Manteniéndolos pulsados, apretad Start e inmediatamente aparecerán los créditos del juego.

CRUE BALL

Selección de nivel y Sound Test

También en los *pinball* se pueden encontrar formas de sacar mayor partido al juego y conseguir ventajas impagables. Por ejemplo, si os dirigís a la opción "Music Demo" y seleccionáis la melodía "Twisted Flipper", presionad A, C, A y B.

Después, empezad el juego. Antes de que lancéis la bola, sujetad Arriba y presionad B para aumentar el Volumen Level hasta la siguiente fase, y así hasta el nivel 9. Si queréis bajar el volumen, presionad Abajo y B. Con este código también podéis entrar en un Test de Sonido en cualquier momento del juego, simplemente con presionar A, B y C.

GENERATION LOST

Passwords de nivel

A pesar de que en este juego estemos tratando con generaciones perdidas, no significa que no se puedan utilizar los correspondientes passwords para llegar hasta el final del juego: TEMPLO: AGES.
GENERADOS: DUTY.
COMPLEJO: WARM.
FINAL: HOPE.

DAVID ROBINSON´S SUPREME COURT

Partidos extra cortos

A lo mejor vuestro equipo sólo responde al principio de cada cuarto y luego se hunde. Pues si es así, probad este truco. Dirigíos al menú de opciones e iluminad "Minutes per Quarter". Comprobaréis que en este parámetro se puede elegir entre diferentes tiempos para los cuartos. Pues bien, si presionáis los botones A, B y C a la vez durante algún tiempo, veréis cómo se puede colocar un tiempo de tan solo 20 segundos por cuarto.

LOTUS TURBO CHALLENGE

Códigos secretos

No hay porqué ser un Schumacher para avanzar en este juego. Basta con introducir la palabra Mansell como password y pasaréis a la siguiente fase. Pero si queréis optar por una vía más legal, introducid Slugpace y vuestro vehículo se convertirá en un súper Lotus con una velocidad de 176 mph.

WIZ 'N' LIZ

Passwords especiales

Un juego veterano dentro de Mega Drive, pero que todavía es capaz de sorprendernos con nuevas claves que os facilitarán las cosas para llegar hasta el final. Introducid los siguientes passwords y tendréis acceso a ventajas muy diversas:

-TCDT GBBS. Os permitirá luchar contra alguno de los monstruos que llenan la pantalla.

-MGTP GLLS. Llegaréis hasta la fase final.

Otros passwords de interés son éstos:
-BBBB BBBB.
-TTTT TTTT.
-CBSK LGQD.

ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT

Varios trucos

Apuntad varios trucos con los que podréis sacar un mayor partido a este intenso juego:

Extra Teams: Para acceder a equipos como Sony, ESPN, e incluso Republicanos y Demócratas, introducid la combinación Izquierda, Derecha, C, A, B, B en el menú Game Setup.

Brutal Menú: La combinación C, Derecha, B, Derecha, C, Derecha os permitirá tener más opciones en el modo "Turn up the heat"!

Pong: El código B, C, C, C, Arriba, Abajo os permitirá jugar al Pong usando a los jugadores de hockey como paddles.

Octopong: Un pong a ocho. Para ello, utilizad la combinación A, B, C, Arriba, Derecha y Arriba.

Ya estáis servidítos. No os quejaréis.

GENERAL CHAOS

Modo secreto

Para acceder a esta opción en este gran juego de estrategia de Electronic Arts, necesitáis los dos pads conectados. Presionad y sujetad los botones A y B en el pad 1 y el botón C en el pad 2 al mismo tiempo. Oiréis un sonido que confirma la realización del truco. Ahora, con el juego pausado, podréis acceder a cualquiera de estas opciones:

1) Médicos al máximo. Mantened A y C en al pad 1, y B y Abajo en el 2.

2) Avance en la batalla. Presionad y sujetad A, C y arriba en el pad 1, y B en el pad 2.

3) Avance a toda escala. Presionad y sujetad A, C y abajo en el pad 1, y B en el pad 2.

Estas claves benefician únicamente al ejército Chaos. Si queréis ayudar al ejército Havoc, invertid las combinaciones. Ej.: Max Med. A y C en el pad 2 y abajo en el pad 1.

VUESTROS TRUCOS

SHINING IN THE DARKNESS

Éstos son los lugares fundamentales para acabarse el juego. No olvidéis pasar por todos ellos:

NIVEL 1: Escaleras del nivel 1 al 2 (10 S, 12 E)

CUEVA DEL VALOR: Escaleras para bajar al jefe final (10 G, 9 E)

CUEVA DE LA VERDAD: Usar el ídolo falso (7 S, 23 E)

CUEVA DE LA SABIDURÍA: Agujero para bajar al final (10 S, 18 E). Agujero para bajar al nivel inferior (13 S, E).

José Ángel Ródenas, Elche.

POWER RANGERS (GG)

Si queréis elegir contra quién jugar en el modo versus (sólo en la primera ronda), haced lo siguiente: Iluminad el luchador que queréis controlar y presionad Start y el botón 2. Oiréis un ruido y ya podréis elegir a vuestro rival.

Víctor Ibáñez Elías, Barcelona.

RAINBOW ISLAND (MS)

En la pantalla del título, pulsad Izquierda, 2, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, 2. A partir de ese momento, dejará de sonar la música. Entonces, sólo tenéis que pulsar de nuevo 2 para elegir la fase que prefiráis.

Julián Hernández, Lérida.

DYNAMITE HEADDY (MD)

Coged todas las cabezas de bonus que podáis. Cada vez que acabéis una fase, conseguiréis un número. Apuntad todos y acabad el juego (si es que podéis, que eso es otra historia). En ese momento aparecerá Dynamite Headdy con un teclado. Poned los números que apuntasteis en las fases de bonus y accederéis a un nuevo nivel. Y atentos, que es muy complicado

Carlos Úbeda, Madrid.



MEGA DRIVE

Beavis & Butt-Head

Código secreto

Con estos dos elementos de por medio, se puede esperar cualquier cosa. Así que os aconsejamos que probéis este código y esperéis a ver qué pasa. Seguro que es algo interesante:

- +Pkhv bFit1 fu-KA

Davis Cup World Tour Tennis

Códigos especiales

No es fácil llegar a lo más alto del ranking en este juego. Por eso os vamos a proporcionar un par de códigos que os pueden aupar a la elite de la raqueta.

• Para jugar como número 1 la Copa del Mundo:
3SQ.53.9JK.6CS........SZ01.

• Para jugar la final contra Francia:
3SQ.56Q6GG.1..........SZSS.

Golden Axe

Selección de nivel

Seguro que más de uno había mandado este cartucho al baúl de los recuerdos. Pues bien, será mejor que vaya a rescatarlo, porque aquí tenemos un truco muy interesante. En la primera pantalla de selección de personaje, pulsad A, A, A, A, Start, C, C, C, C, C y C, y podréis elegir nivel. Es así de sencillo.

NBA Live 95

Menú secreto

He aquí una nueva forma de sacarle partido a este juego. Una vez os encontréis en el menú principal, presionad Start para acceder a la pantalla de Player Setup (donde podéis colocar los mandos en uno u otro equipo). Entonces, presionad Arriba y veréis que aparecen encima del pad las palabras Start New. Volved a presionar Start y entraréis en un menú en que podréis colocar vuestro nombre y en el que os esperan algunas sorpresas.

Super Hang On

Pantalla de Option Mode

Ahora que está a punto de salir una nueva versión de este gran clásico para Saturn, no estará de más que recordemos este práctico truco. En la pantalla de presentación, presionad y sujetad los botones A, B y C, y esperad a que aparezca una pantalla repleta de opciones muy interesantes.

Toughman Contest

Códigos USA

Ya os hemos ofrecido varias formas de pasarlo bien con este sensacional juego de boxeo. Pues bien, ahora vamos a optar por la más clásica y segura de todas: ofreceros los passwords de nivel de cada fase.

Coolio Loc: SSFUTKBBJN7S4SA.
Coolio Loc: J5FCGFEATPJPJA.
Coolio Loc: A5F2WAS2S4A.
Coolio Loc: 24BVAJEFA.
Coolio Loc: SLNAEL.
Coolio Loc: WZSAK.
Coolio Loc: NZSK.
Coolio Loc: EZK.

Biff Blublood: SBQQDNBXNUMAL2B.
Biff Blublood: JBQQSFWUKGAFGA.
Biff Blublood: ABQBYS3EALG.
Biff Blublood: 2AG22NAWB.
Biff Blublood: SSANAN.
Biff Blublood: WRSCQ.
Biff Blublood: NRSQ.
Biff Blublood: ERQ.

Freddy Bravo: SKHJFLDUKE6QBFA.
Freddy Bravo: JKHSJPJGTSZSCA.
Freddy Bravo: AKHCXBVJNBB.
Freddy Bravo: 2JMWYK2CA.
Freddy Bravo: SJT5SF.
Freddy Bravo: WJMCY.
Freddy Bravo: NJMY.
Freddy Bravo: EJY.

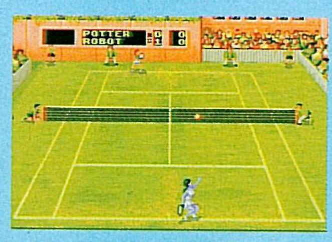
El mes que viene os daremos el resto.

Pete Sampras 96

Convertir a un jugador en robot y jugar en la luna

La capacidad creativa de la gente de Codemasters no tiene límites. Ahora se les ha ocurrido incluir a una jugadora robotizada, una especie de Terminator de las pistas. Para acceder a ella, no tenéis más que dirigiros a la pantalla de passwords e introducir la clave ROBO. Podréis elegirla o jugar contra ella.

Pero ahí no acaba la cosa, pues también tenéis la posibilidad de jugar un partido nada menos que en una superficie lunar, con algunos planetas y estrellas como techo. Para llegar a esta pista, tenéis que dirigiros de nuevo a la pantalla de passwords e introducir la clave TIMEWARP. Así de fácil.







Wimbledon

Passwords de nivel

Otro juego de tenis, y otros códigos para que podáis enfrentaros a los mejores sin necesidad de jugar rondas preliminares.

Nivel 0.	4º de final :	402 653 432.
Nivel 2.	Final:	125 976 932.
Nivel 3.	4º de final:	011 731 436.
Nivel 4.	Semifinal:	293 872 108.
Nivel 5.	Final:	314 917 356.
Nivel 6.	4º de final:	228 983 078.
Nivel 6.	Semifinal:	504 832 294.
Nivel 6.	Final:	521 683 238.
Nivel 7.	4º de final:	481 886 626.
Nivel 7.	Semifinal:	241 639 718.
Nivel 8.	Final:	530 071 846.
Nivel 9.	4º de final:	035 193 320.
Nivel 9.	Semifinal:	041 492 968.
Nivel 9.	Final:	306 790 888.
Final del juego:		141 421 356.

Alien Soldier

Passwords de nivel

Ya está bien de sufrir las constantes humillaciones del enemigo. Llegó el momento de llegar hasta el final. Tomad nota de estos passwords:

Nivel 1. 1985	Nivel 13. 1930.
Nivel 2. 3698	Nivel 14. 2623
Nivel 3. 0257	Nivel 15. 6385.
Nivel 4. 3745	Nivel 16. 7749.
Nivel 5. 7551	Nivel 17. 3278.
Nivel 6. 8790	Nivel 18. 1039.
Nivel 7. 5196	Nivel 19. 9002.
Nivel 8. 4569	Nivel 20. 2878
Nivel.9. 8091	Nivel 21. 3894.
Nivel 10. 8316	Nivel 22. 4913.
Nivel 11. 6402	Nivel 23. 2852.
Nivel 12. 9874	Nivel 24. 7406.





SATURN

Bug!

Selección de nivel y más trucos

Uno de los primeros plataformas para Saturn que, cómo no, ya tiene sus correspondientes claves para facilitaros la labor:

Selección de nivel:

En la pantalla de Start/Option: B, A, B, Y, Abajo, Derecha, A, L, Abajo y oiréis un grito de Bug. En ese momento, simplemente tenéis que empezar el juego y presionar Arriba+L para cambiar de nivel.

Continuaciones infinitas sin RAM:

Primero debéis conseguir tres continuaciones completando entero el primer acto. Después, para conseguir continuaciones ilimitadas, esperad a que os eliminen, y cuando en la pantalla aparezcan las palabras "Press Start", sujetad el pad a la derecha+ Start. Entonces aparecerán las palabras "Press Start" y "Options", así que volved a sujetad Derecha+Start. Esto hará que vuestras continuaciones sean infinitas.

Salvar las continuaciones en el cartucho RAM.

Después de eliminar al jefe de nivel, el juego será salvado en la memoria RAM de Saturn con dos continuaciones. Si disponéis de un cartucho RAM, esa partida puede pasarse a ese cartucho. Entonces debéis recuperar la partida desde la memoria RAM de la máquina, y cuando se os acaben las continuaciones pasad la partida salvada en el cartucho a la Ram de Saturn. De este modo podréis seguir jugando.

Clockwork Knight 2

Selección de nivel, vidas y ver el final

Al igual que en la primera parte, estas nuevas aventuras del caballero mecánico también contienen los trucos suficientes como para que podáis acabaros el juego sin ningún tipo de problema. Aquí tenéis algunos que os parecerán muy interesantes:

- **Selección de fase**:

En la pantalla de presentación: Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Izquierda, Arriba, Izquierda, Arriba.

- **999 vidas**:

En la pantalla de presentación: Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo.

- **Ver el final**:

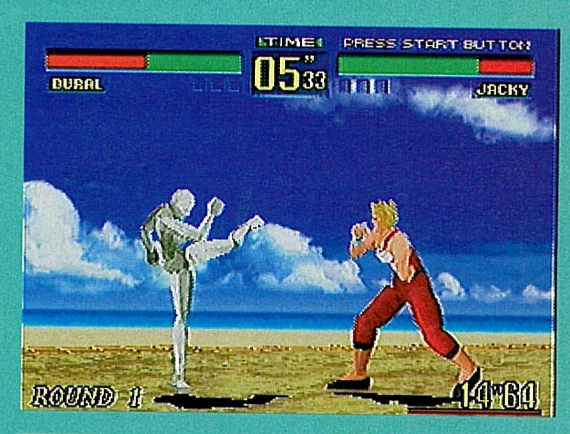
En la pantalla de presentación: Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, Abajo ,Arriba, Derecha, Izquierda, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo.

Virtua Fighter Remix

Jugar con Dural y elegir escenario

Para jugar con el jefe final Dural, tenéis que dirigiros a la pantalla de selección de personajes y colocar a Akira en la ventana del jugador 1, pero sin seleccionarlo, y entonces presionar Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda + A. No desesperéis, porque cuesta conseguirlo. Si dos jugadores quieren participar con Dural, el segundo jugador debe colocar a Jacky en su ventana y ambos realizar la misma combinación a la vez.

Por otro lado, para conseguir una nueva forma de selección de personaje y fase, debéis participar en el modo versus. Luego, cuando ganéis a vuestro adversario y aparezca la palabra WINNER, presionad y sujetad los botones L y R superiores.







Panzer Dragoon

Cuatro nuevas armas

Bueno, hasta ahora os hemos ofrecido todo tipo de trucos para el «Panzer Dragoon». Pero no creáis que la cosa se ha acabado aquí. Con el que os mostramos en este número, podréis escoger entre cuatro armas nuevas para que podáis acabar con vuestros enemigos.



Para conseguirlas, debéis dirigiros nuevamente a la pantalla de presentación, en la que aparecen las palabras Normal Game. Entonces, pulsad Arriba, X, Derecha, Y, Abajo, Z, Izquierda, Y, Arriba y X. Debería sonora un chillido si lo habéis hecho correctamente. Ahora, pulsad Start y esperad a que comience el juego, sin interrumpir la intro, y cuando la pantalla se vuelva negra para mostrar las palabras Episode 1, presionad y sujetad:

C= Conseguiréis rápidos disparos púrpura y láser azul.
B= Tendréis disparos rojos muy poderosos.
Z= Para poseer disparos verdes y láser azul.
Y= Una potente arma roja más el láser azul.

Cada vez que comience un nuevo episodio, debéis pulsar el correspondiente botón en el mismo momento para elegir un arma diferente. De lo contrario os quedaréis sin ellas.

Por cierto, si conseguís acabar el juego sin perder una sola vida, veréis como el logo de Sega se transforma en una mujer poligonal. ¡Que haya suerte!

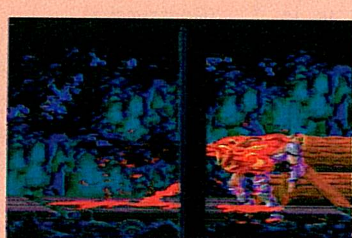


MEGA CD

ETERNAL CHAMPIONS CD
Movimientos finales

Como sabéis, esta nueva versión de Eternal Champions cuenta con un buen repertorio de movimientos finales. De momento, hemos descubierto tres tipos diferentes para cada personaje, para cada cual deben darse una serie de condiciones. Este mes os vamos a contar los llamados "Overkills". El mes que viene seguiremos con los "Sudden Deaths" y los "Vendetta Kills"

OVERKILLS:
Sólo pueden realizarse cuando vuestro oponente se encuentre con muy poca energía, de modo que si recibe un solo golpe más resultaría abatido. Coloca a tu enemigo en la posición correcta y realiza el movimiento correspondiente para acabar con él de una forma súper espectacular. Pueden ser realizados por cualquier personaje, siempre que se encuentre en el escenario adecuado. En otras palabras, no son movimientos que dependan de los personajes, sino de los escenarios.



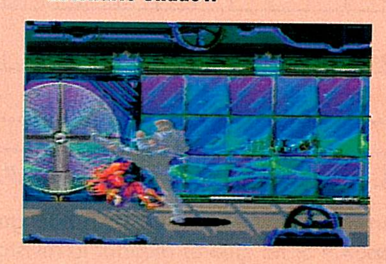
Escenario Blade
Colocad a vuestro contrincante justo enfrente del final del ventilador (vale cualquiera de los dos lados) y golpeadle de modo que se desplace hacia el medio del ventilador.

Escenario Jetta
Colocad a vuestro oponente en la columna de la derecha del portal de la derecha, y golpeadle con un ataque lejano (cualquier tipo de proyectil o bola de fuego) desde una distancia aproximada de un paso a la izquierda de él.

Escenario Larcen
Colocad a vuestro oponente enfrente del enladrillado, a la derecha de las puertas dobles, y golpeadle con un ataque que utilice algún proyectil (como en el caso anterior) desde el lado derecho.

Escenario Midknight
Colocad a vuestro oponente bajo la señal de peligro de la derecha, y golpeadle desde el lado derecho de la pantalla.

Escenario Rax
Colocad a vuestro oponente en el medio de la pantalla, justo entre las dos pequeñas fogatas, y golpeadle con un proyectil desde el lado izquierdo.

Escenario Shadow

Colocad a vuestro oponente en el lado izquierdo de la segunda letra (empezando por la izquierda) del cartel luminoso. Luego, golpeadle con un proyectil desde la izquierda.

Escenario Slash
Colocad a vuestro oponente en el lado izquierdo, al final de la pantalla, y golpeadle desde la derecha.

Escenario Trident
Colocad a vuestro oponente justo enfrente de la estatua de la sirena, en el lado derecho de la pantalla, y aproximaros a él. Una vez os encontréis lo más cerca posible, golpeadle con fuerza.

Escenario Xavier
Colocad a vuestro oponente enfrente de una de las puertas del escenario, y una vez allí golpeadle con un proyectil.

Escenario Dawson
Colocad a vuestro oponente en el lado derecho, al final de la pantalla, y golpeadle desde el lado izquierdo.

Escenario Ramses III
Colocad a vuestro oponente enfrente del pequeño pilar, a la derecha de la gran esfinge ,que se encuentra en el medio



de la pantalla, y golpeadle con un proyectil una vez estéis situados enfrente del pequeño pilar situado en el lado izquierdo.

Escenario Raven
Colocad a vuestro oponente justo enfrente de la calavera ardiente en el lado derecho de la gran esfinge, y golpeadle con un proyectil una vez estéis situados justo enfrente de la gran esfinge.

Escenario Rptide
Colocad a vuestro oponente enfrente del mástil principal del barco, y golpeadle desde la derecha con un proyectil.




¡EXCLUSIVOS!
Para conseguir este estuche de geniales y exclusivos pins, enviadnos vuestros trucos a la dirección de siempre, indicando en el sobre: **TRUCOS**. Intentaremos publicarlos todos, pero sólo los mejores tendrán su premio, marcado con una estrella. Recordad que son únicos, y que sólo los encontraréis en **TodoSega**.



SEGUNDAMANO

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes.

Venta

VENDO juegos de Mega Drive: «Fatal Fury», «Flashback», «Shadow of the Beast» y «Mortal Kombat», a 5.000 pesetas cada uno ó 17.500 pesetas los cuatro. Sólo para Barcelona. Escribe a: Christian Olmo Costa. c/Alegre de Dalt, 83-85 3º 1ª. 08024 (Barcelona).

VENDO Atari con 161 juegos por 4.000 pesetas o llamar para discutir precio. Hay que preguntar por Rafael Carlos. TF: 957-479615. Además contiene dos joystick que están nuevos.

VENDO Mega Drive 32X por 19.000 pesetas, y con el «Virtua Racing DeLuxe» por 24.000 pesetas. Todo está como nuevo. Contestador automático. Preguntar por Manuel. TF: 973-235080.

VENDO Master System 2 con los juegos: «Sonic 2», «Sonic Chaos», «Mickey 2», «Astérix», «Lemmings», etc... y joystick Maverick por 15.000 pesetas. Si alguno de vosotros está interesado, llamad al TF: 952-676809.

Intercambios

CAMBIO los juegos: «After Burner II» y «Super Thunder Blade». Los dos por uno de éstos: «Dragon Ball», «Ecco 2», «Turtles Tournament» y «Rock 'N' Roll Racing». Preguntar por Ignacio. TF: 976-491073.

CAMBIO juegos de Mega Drive: «Space Harrier II», «Talmit's Adventures» y «Super 52 en 1» por «Moonwalker», «Alien 3», «Terminator 2» u otros. Sólo Valencia. Preguntar por Dani.TF: 96-3488501.

CAMBIO juegos de Mega Drive: «Batman Return», «Taz-Mania», «Global Gladiators», «Capitán América», «Quackshot» y «David Robinson». Llamar de lunes a viernes. Preguntar por Guillermo.

CAMBIO consola Mega Drive II con dos mandos y el juego: «El Rey León» por Game Gear con algún juego y todo lo que tengas de ella. Sólo Murcia. Preguntar por Francisco.TF: 968-841689.

Varios

VENDO convertidor Master System para Mega Drive con 7 juegos por 13.000 pesetas o lo cambio por juegos de Mega Drive. Sólo Valencia.TF: 96-3488501. Preguntar por Dani. Llamar por las tardes.

CAMBIO el juego «Star Wars» por el «Doom» o el «Metal Head». También vendo cajas de juegos de Mega Drive a 1.300 pesetas. Llamar de 16:00 a 20:00 horas. Preguntar por David.TF: 91-6870739.

COMPRO «Dragon Ball Z 2» de Mega Drive, por 4.000 pesetas o lo cambio por el «Sonic». Sólo Madrid. Preguntar por Róber.TF: 91-8727114.

COMPRO instrucciones del juego «Corporation I», cambio «Chiki Chiki Boys» por «John Madden'92» o «F-22 Interceptor». Llamar al TF: 93-3755716. Sólo Barcelona. Llamar de 8'00 a 10'00 horas. Preguntar por Ulises.

Clubs

¡HOLA! soy un niño que quiere hacer un club de niños/as que tengan Game Boy o Master System II. Llamad a este TF: 93-6304215, me decís la dirección y os daré un carné de socio. Preguntar por Manuel J.

TENGO 12 años y me encantaría escribirme contigo. Si tienes Mega Drive, Nintendo, Game Boy o Super Nintendo, escríbeme y te mandaré una lista de trucos, indicando el nombre de tu consola y cartuchos. ¡A qué esperas! no te lo pienses más. Escribe a: Raquel Rosa Valle, c/Fernando de Herrera, 15-1º D. 11630 -Arcos de la Frontera- (Cádiz).

TENGO 14 años y quiero formar un club de Segatrucos. Mándanos trucos y nosotros te los mandaremos de todos los cartuchos y consolas. Mándanos una foto tuya para conocerte mejor. Antonio Rosa Valle, c/Fernando de Herrera, 15-1º D. 11630 -Arcos de la Frontera- (Cádiz).

Compra

COMPRO los juegos: «Sonic Chaos» y «Addams Family» de Master System a 1.500 pesetas cada uno. Llamar por las tardes. Preguntar por Gustavo.TF: 93-3992645.

COMPRO de Mega Drive: «Street of Rage», «Revenge of Shinobi», «Fatal Fury», «Golden Axe 1 y 2», «Street of Rage 2» por 2.000 pesetas cada uno. «Mortal Kombat II» por 4.000 pesetas. Ismael Bóveda Moure, Avd. Las Sinas, 6. 36620-Villanueva de Arosa-(Pontevedra).

COMPRO «Sonic 2» para Mega Drive, a buen precio. Preguntar por Ismael.TF: 953-504980.

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❏ COMPRA ❏ INTERCAMBIO ❏ VENTA ❏ CLUBS ❏ VARIOS

TEXTO: ________________________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD .... PROVINCIA........................ TLF........................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

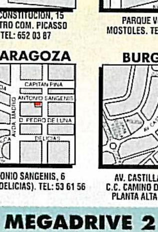
CENTRO MAIL

Estos son tus Centros Mail

Ciudad	Dirección
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24. TEL: 514 39 98
ALMERIA	AV. DE LA ESTACION, 28. TEL: 26 06 43
BADALONA	CALLE SOLEDAT, 12. TEL: 464 46 97
BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)	CARRER DE PAU CLARIS, 106. TEL: 412 63 10
BARCELONA (PLAÇA SANTS)	CARRER DE SANTS, 17. TEL.: 296 69 23
BARCELONA (GLORIES)	CENTRE COM. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4. TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES	PARANA, 504. TEL: 374 95 38 C.P. (1017) ARGENTINA
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
GRANADA	MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
LA CORUÑA	DONANTES DE SANGRE, 1. TEL: 14 31 11
LAS PALMAS	PRESIDENTE ALVEAR, 3. TEL: 23 46 51
MADRID (Atocha)	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL: 527 82 25
MADRID (SOL)	CALLE MONTERA, 32, 2º. TEL: 522 49 79
Alcalá Henares M.	C. MAYOR, 89. TEL 8802692
Alcobendas MADRID	C. CONSTITUCION, 15 CENTRO COM. PICASSO. TEL: 652 03 87
Móstoles MADRID	PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
MURCIA	GONZALEZ ADALID, 14 BAJO. TEL: 21 19 66
Palma de Mallorca	C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
Palma de Mallorca	C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54. TEL: 40 55 73
PAMPLONA	C. PINTOR ASARTA, 7. TEL: 27 18 06
SALAMANCA	CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
Sta Cruz de TENERIFE	SABINO BERTHELOT, 4. TEL: 291254
SEVILLA	CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
VALENCIA	PINTOR BENEDITO, 4. TEL: 380 42 37
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA, 3. TEL: 220939
ZARAGOZA	CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA	ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
BURGOS (NUEVO CENTRO)	AV. CASTILLA Y LEON C.C. CAMINO DE LA PLATA PLANTA ALTA, LOCAL 7
CORDOBA (NUEVO CENTRO)	C. MARIA CRISTINA, 3. TEL: 48 66 00
FUENGIROLA (NUEVO CENTRO)	AV. JESUS SANTO REY. ED. OFISOL, 4. TEL: 258 63 51
GIRONA (NUEVO CENTRO)	JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147. TEL: 22 47 29
JAEN (NUEVO CENTRO)	PASAJE MAZA, 7. TEL: 25 82 10
MANRESA (NUEVO CENTRO)	ANGEL GUIMERA, 11. TEL: 872 10 94











SEGA SATURN



CONSOLA + PANZER DRAGOON — 59.990

CONSOLA + DAYTONA + PANZER DRAGOON — 67.990

ARCADE RACER (volante) 9990

VIRTUA FIGHTER 4990

Juego	Precio
BUG	P.V.P. - 7.990
CLOCKWORK KNIGHT 2	P.V.P. - 9.990
DIGITAL PINBALL	P.V.P. - 7.990
MYST	P.V.P. - 9.490
RAYMAN	P.V.P. - 9.995
ROBOTICA	P.V.P. - 7.990
SHINOBI X	P.V.P. - 7.990
ST. FIGHTER THE MOVIE	P.V.P. - 9.990
THEME PARK	P.V.P. - 8.990
VICTORY GOAL	P.V.P. - 9.990
VIRTUA FIGHTER REMIX	P.V.P. - 5.990
VIRTUAL HYDLIDE	P.V.P. - 8.990

MEGADRIVE 32X



19.990

Juego	Precio
COSMIC CARNAGE	9490
DOOM	11990
GOLF BEST 36	11990
KNUCKLES CHAOTIX	9490
KOLIBRI	9490
METAL HEAD	11490
MORTAL KOMBAT II	11490
MOTHERBASE	9490
NBA JAM TOURNAMENT	11490
STAR WARS	11990
STELLAR ASSAULT	9490
SUPER AFTERBURNER	9490
VIRTUA FIGHTER	10990
VIRTUA RACING DELUXE	11990

MEGA CD



19.900 + ROAD AVENGER F 14 TOM CAT

DESCUENTA 500 Ptas

Juego	Precio
B.C. RACER	11490
CORPSE KILLER	9990
DOUBLE SWITCH	11990
EARTHWORM JIM	8990
ETERNAL CHAMPIONS	9990
FARENHEIT	7990
FATAL FURY SPECIAL	10990
LOS PITUFOS	9990
MICKEY MANIA	8990
MIDNIGHT RAIDERS	9990
NBA JAM	9990
PRIZE FIGHTER	10990
SAMURAI SHODOWN	10990
SLAM CITY	9990
STAR BLADE	9990
SURGICAL STRIKE	11490

OFERTAS • EXCEPTO OFERTAS

Juego	Precio
BATLE CORP	3990
BATMAN RETURN	3990
CHUCK ROCK	2990
CHUCK ROCK II	3990
DRACULA UNLEASHED	3990
DRAGON'S LAIR	4990
ECCO THE DOLPHIN	2990
EYE OF THE BEHOLDER	4990
HOOK	3990
JAGUAR XJ220	3990
POWER MONGER	2990
SOULSTAR	4990
SPIDERMAN VS KINGPIN	2990
TIME GAL	2990
WOLFCHILD	2990
YUMENI MIST. MANSION	3990

MEGADRIVE 2



+ CONSOLA CONTROL PAD — 11.990

MEGADRIVE MEGA MIX 2



INCLUYE 6 JUEGOS: WORLD CUP ITALIA, SUPER MONACO GP, SUPER THUNDER BLADE, SUPER HANG ON, COLUMNS, ALIEN STORM — 18.990

GAME GEAR 4 EN 1



INCLUYE: SMASH TENNIS, RALLY CHALLENGE, PENALTY KICK-OUT, COLUMNS II — 14.990

OFERTAS SEGA










Juego	Precios
007	MEGADRIVE - 2490
ALADDIN	M. SYSTEM - 3990
ANIMANIACS	MEGADRIVE - 5990
ASTERIX	MEGADRIVE - 4990
BONKERS	MEGADRIVE - 3990; GAME GEAR - 2990
BUBBA'N STYX	MEGADRIVE - 3990
CHUCK ROCK II	MEGADRIVE - 4990
DAFFY DUCK	MEGADRIVE - 3990
DINO DINI'S SOCCER	MEGADRIVE - 4990
DUNE II	MEGADRIVE - 3990
DYNAMITE HEADY	MEGADRIVE - 3990; GAME GEAR - 2990
ECCO THE DOLPHIN	M. SYSTEM - 1990
ECCO 2	MEGADRIVE - 3990
G. FOREMAN BOXING	MEGADRIVE - 2990
GP RIDER	GAME GEAR - 1990
JURASSIC PARK	MEGADRIVE - 6990
JUR. PARK RAMPAGE	MEGADRIVE - 3990
KING OF MONSTERS	MEGADRIVE - 3990
KLAX	MEGADRIVE - 2490; GAME GEAR - 1490
MARBLE MADNESS	M. SYSTEM - 1990; GAME GEAR - 1490
MEGABOMBERMAN	MEGADRIVE - 3990
NORMY'S BEACH	MEGADRIVE - 2490
OTTIFANTS	MEGADRIVE - 2990
REN & STIMPY	GAME GEAR - 1990
RISTAR	MEGADRIVE - 3990; GAME GEAR - 2990
ROAD RUNNER	GAME GEAR - 1990
SHAQ-FU	MEGADRIVE - 3990
SLAMMASTERS	MEGADRIVE - 4990
SNAKE RATE ROLL	MEGADRIVE - 4990
SONIC 3	MEGADRIVE - 5990
SONIC & KNUCLES	MEGADRIVE - 4990
SONIC SPINBALL	MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 2990; GAME GEAR - 2990
SPACE HARRIER II	MEGADRIVE - 1990
SPARKSTER	MEGADRIVE - 5990
SUBTERRANEA	MEGADRIVE - 2990
SUPER OFF ROAD	M. SYSTEM - 1490
SYNDICATE	MEGADRIVE - 4990
THE PUNISHER	MEGADRIVE - 4990
TOUGHMAN CONTEST	MEGADRIVE - 4990
VIRTUA RACING	MEGADRIVE - 7490
WIMBLEDON	MEGADRIVE - 5990
WORLDCUP USA '94	MEGADRIVE - 6990
YOGI BEAR	MEGADRIVE - 3990
ZERO TOLERANCE	MEGADRIVE - 4990
ZOMBIES	MEGADRIVE - 5490

NOVEDADES

DESCUENTO 500 Ptas.













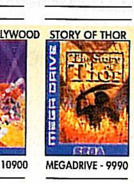























Juego	Precios
AAH REAL MONSTERS	MEGADRIVE - 9990
BATMAN FOREVER	MEGADRIVE - 8990; GAME GEAR - 6490
BATMAN & ROBIN	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
BEAVIS AND BUTT-HEAD	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
COMIX ZONE	MEGADRIVE - 9990
DEEP SPACE NINE	MEGADRIVE - CONS
EARTHWORM JIM	GAME GEAR - 6490
EARTHWORM JIM 2	MEGADRIVE - 10900
FATAL FURY	GAME GEAR - 6990
FIFA 96	MEGADRIVE - 8990
GARFIELD	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
IMG TENNIS	MEGADRIVE - 8990
LIGHT CRUSADER	MEGADRIVE - 9990
MADDEN NFL'96	MEGADRIVE - 8990
MARSUPILAMI	MEGADRIVE - 9990
MAUI MALLARD (DONALD)	MEGADRIVE - 9990
MICKEY M. LEGEND	GAME GEAR - 6990
MICRO MACHINES'96	MEGADRIVE - 10990
MORTAL KOMBAT 3	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - CONS
NBA LIVE'96	MEGADRIVE - 8990
NHL HOCKEY'96	MEGADRIVE - 8990
PETE SAMPRAS 96	MEGADRIVE - 10990
PGA TOUR GOLF'96	MEGADRIVE - 8990
PHANTASY STAR IV	MEGADRIVE - CONS
PHANTOM 2040	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
POWER RANG. 2 THE MOVIE	MEGADRIVE - 9490; GAME GEAR - 6990
PRIMAL RAGE	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
REY LEON	MEGADRIVE - 10490; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990
ROAD RASH III	MEGADRIVE - 6990
ROAD RUNNER	MEGADRIVE - 9990
SAMURAI SHOWDOWN	MEGADRIVE - 7990
SEAQUEST DSV	MEGADRIVE - 10990
SKELETON KREW	MEGADRIVE - 9990
SOLEIL	MEGADRIVE - 9990
SONIC LABYRINTH	GAME GEAR - 5990
SPIROU	MEGADRIVE - 9990
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	MEGADRIVE - 10900
STORY OF THOR	MEGADRIVE - 9990
STREET RACER	MEGADRIVE - 9990
STRIKER	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
SUPER ST FIGHTER II	MEGADRIVE - 10490
TAILS ADVENTURE	GAME GEAR - 5990
THEME PARK	MEGADRIVE - 8990
THE OOZE	MEGADRIVE - CONS
VECTORMAN	MEGADRIVE - 9990
VR TROOPERS	MEGADRIVE - CONS
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	MEGADRIVE - 9990
ZOOP	MEGADRIVE - 5950



GASTOS DE ENVIO

POR CORREO 300 Ptas

POR AGENCIA 500 Ptas*

* PEDIDOS SUPERIORES A 3.000 PTAS. EN PENINSULA



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

¡Haz tu pedido por teléfono!



TEL: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49

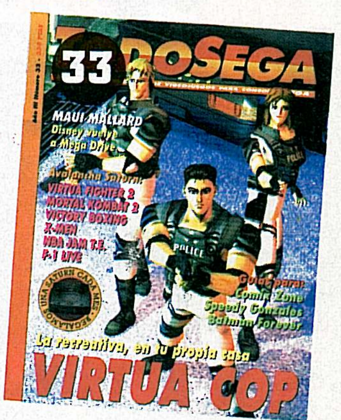


¿Los tienes todos?



completa ya tu

colección





Si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo...
¡Podrían agotarse para siempre!

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.

